PER LA TUA CONSOLE

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

# Game Power

17

Anno II n. 5 GAME POWER MAGGIO 1993 Lire 5000

## COOL SPOT
UN PUNTO FERMO PER MEGADRIVE

## AAAYEAAH!
IN SALA GIOCHI CON GAME POWER: VIRTUA RACING E MORTAL KOMBAT

## SUPER STRIKE EAGLE
SIMULAZIONE O SPARATUTTO?

128 PAGINE

HELP! 24 PAGINE

## ECTS'93
TUTTE LE NOVITÀ DA LONDRA

## LORDS OF THUNDERS
L'APOTEOSI DEGLI SPARATUTTO

LE MAPPE DI ALIEN³ & LEMMINGS

DEAD DANCE • SEWER SHARK • WOLFCHILD • MAZIN SAGA • SUNSET RIDERS • SUPER VOLLEYBALL 2 • THE ADDAMS FAMILY 2 • ALIEN³ • F1 EXHAUST HEAT 2 • RUSHING BEAT • SPLATTERHOUSE 3 • MOHAMMED ALI BOXING • BONKS • DEFENDERS OF OASIS • BATTLETOADS • IN THE WAKE OF VAMPIRE • EMPIRE STRIKES BACK

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

GAME power

MAGGIO 1993

USPI

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

**EDITORE RODITORE**
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

**SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE**
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO**
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

**MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)**
Riccardo Albini

**(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE**
Alberto Rossetti

**(S)COORDINAMENTO EDITORIALE**
Benedetta Torrani

**SEGRETERIA DI REDAZIONE**
Franca Badioli, Serena Rubini

**LA REDAZIONE**
Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini, Paolo Paglianti, Alex Pasetto, Yuri Abietti, Diego Antonelli

**INCOLLA-BORATORI**
Fabio Massa, Giorgia Fantin, Fabio Paglianti, Ravetto Bros, Tiziano Toniutti, Antonio Loglisci, Giorgio Baratto

**GAME OVER FAN CLUB**
Zia Marisa, Il negoziante balordo, Arcangelo Natali, il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan

**ART DIRECTOR**
Maria Montesano

**IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**
Jacopo Villa

**FOTOCOMPOSIZIONE**
Typing (MI)

**STAMPA**
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

**DISTRIBUZIONE**
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

**ARRETRATI**
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO



# QUESTO MESE

# SOMMARIO

## SEWER SHARK & WOLF CHILD

DUE NUOVI TITOLI PER IL MEGA CD: UNO SPARATUTTO DIGITALIZZATO E UN GIOCO DI PIATTAFORME CHE VI FARÀ...ULULARE!

PAG. 48/50

## HELP

IL GENTILUOMO DI PARIGI, QUESTO MESE, VI OFFRE LA SOLUZIONE COMPLETA DI LEMMINGS PER SUPER NINTENDO E LA PRIMA PARTE DI ALIEN$^3$ PER MEGA DRIVE.

PAG. 104

## LORDS OF THUNDER

IL NUOVO SPARATUTTO PER PC ENGINE È ASSOLUTAMENTE STRABILIANTE! CORRETE A LEGGERE LA RECENSIONE!

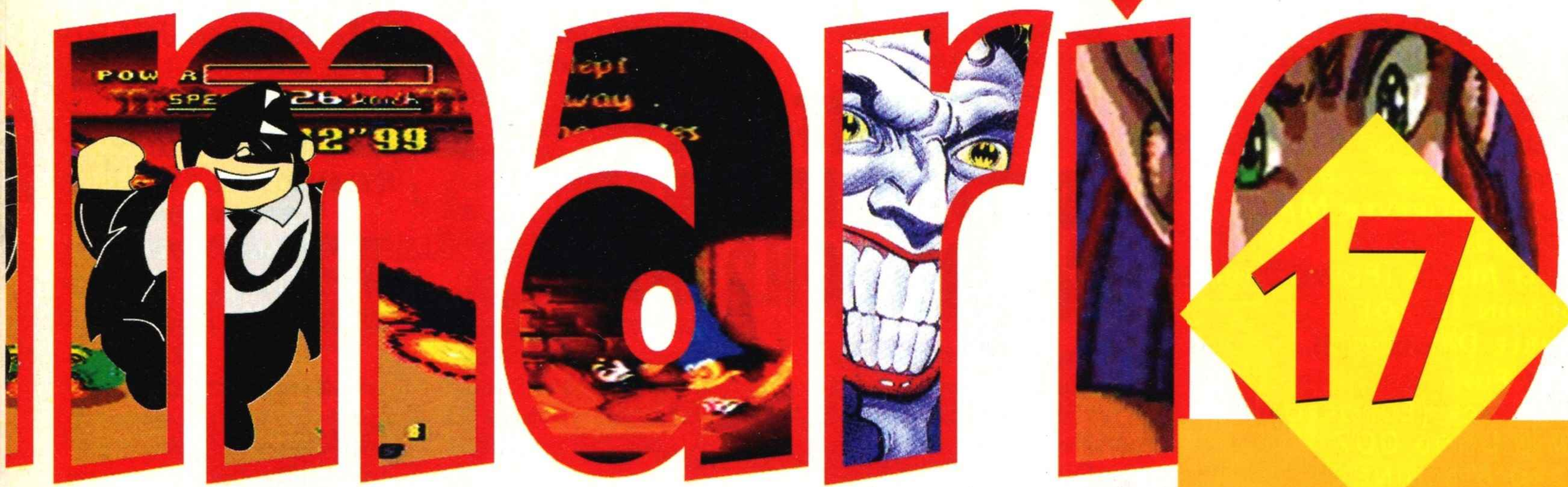
PAG. 46

# A DOMANDA RISPONDE

*Se volete un Game Power sempre migliore c'è solo un modo: correre a pagina 63 e compilare il Questionario.*

# mario 17

PAG. 5

L'AP POSTA

CORRI POSTINO, NON TI FERMARE, CHE GAME POWER NON PUO ASPETTARE!

NEWS ANTEPRIME

LE NOVITÀ PIU CENOBITICHE DALL'EUROPEAN TRADE COMPUTER SHOW DI LONDRA! YOU READ IT HERE...FIRST!

PAG. 11

## COIN-OP

NUOVA RUBRICA. IN DIRETTA DALLE SALE GIOCHI LE NOVITÀ PIÚ GETTONATE SEZIONATE DALL' OMNIPRESENTE MONSIEUR DUPONT

PAG. 97

## MAZIN SAGA

"VOLA, SI BUTTA DALLE STELLE GIU IN PICCHIATA..." SI, SI, È PROPRIO LUI! IL MITICO ROBOTTONE DI GO NAGAI È ARRIVATO SUL MEGA DRIVE.

PAG. 53

## GAME OVER

PAG. 127

## CLASSIFICHE

LA TOP TEN DEI VIDEOGIOCHI. CHE ASPETTATE A MANDARCI LE VOSTRE PREFERENZE?

PAG. 26

## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

# L'APPOSTA

**L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2**
**20155 Milano Pianeta Terra**

**Aye, carumba! Avremmo potuto inondarvi di pubblicità, ma noi siamo Game Power. Per rimediare al triste inconveniente vi presentiamo ben cinque pagine di serrati botta-e-risposta con i lettori. Non formalizzatevi e dateci sotto. Adesso che il tempo comincia finalmente a migliorare, il sole splende alto nella volta celeste, la scuola si avvia alle battute finali (che non sempre fanno ridere, tough), non c'è niente di meglio che tapparsi in casa serrando le persiane a tu per tu con l'ultimo gioco acquistato e passare pomeriggi in totale alienazione. Ovviamente vi sto buggerando: sono il primo a suggerirvi di spendere tempo all'aria aperta, altrimenti poi ci accusano di essere dei complessati. Uscite di casa, andate al negozio e all'edicola, cuzzatevi rispettivamente un bel giochillo e Game Power e poi tornate alla casa-base. Eh, eh, eh. Intanto, che vi racconto? Dunque, le lettere sono sempre un fraccaio, i giochi massicci anche, non resta che chiudere questa intro. I'm outta here.**

**NOTA BENE**

**Per motivi di spazio siamo spesso costretti a tagliare le lettere troppo lunghe o a skippare domande alle quali abbiamo risposto più volte. In questo modo cerchiamo di dare spazio al più alto numero di lettori possibili, al fine di soddisfare richieste e dubbi vari. Non scriveteci per avere trucchi, gabole o soluzioni: abbiamo appena convinto Dupont a rispondere a tutte le vostre domande ogni giovedì sera dalle 18.00 alle 19.00 (tel. 02/33100413). Non spedite francobolli per risposte private perché purtroppo non abbiamo il tempo materiale (e nemmeno formale, se è per questo) per farlo.**

## DAMMI UN PO' DI ZUCCHERO, BABY

Stragalattico Gioco Potere,
mi chiamo Ivan, ho quindici anni e posseggo un Super NES e un Game Boy. Scommetto che la cosa non vi interessa molto, ma volevo dirvelo. Vi scrivo per farvi i complimenti per l'ottimo lavoro: siete un mito! Volevo però suggerirvi, per l'Apposta, di fare come le riviste straniere (ho comprato un numero di Nintendo Magazine System): loro fanno quattro o cinque pagine di domande e risposte e altre quattro o cinque di lettere "normali". Che ne dite come idea? Prima di salutarvi, vi lascio con le immancabili domande per l'onniscente MBF:
1) Quanto dareste a *Area '88* per Super NES?
2) Perché la maggior parte dei giochi escono in Giappone e in America molto prima che da noi?
3) Vedremo mai *Mazinga* sul Super NES?
4) Esiste *Strider* per la mia console? Se no, uscirà mai?
5) E *Dracula*? Che fine ha fatto *Nosferatu*?
6) Quali sono i giochi nuovi per Game Boy che mi consiglieresti?

Ivan "Stecca" Ranzani

*Stecca? Ma che razza di soprannome può essere? Vabbé, non indaghiamo... Dunque, dieci pagine di posta, rigorosamente separate? Non sarebbe male, peccato che sarebbe semplicemente impossibile da un punto di vista tecnico: lo spazio disponibile su GP è carente come il carro per Elio... NMS se lo può permettere perché tratta solo un numero limitato di console (tre, per essere precisi), e quindi di pagine a disposizione ne ha una caterva e una gazzosa. Per quanto riguarda le risposte:*
*1) 68%, bello da vedere, non da giocare. Area '88 (in Europa e in America U.N. Squadron) è uno dei primissimi giochi Capcom per il sedici bit Nintendo e, pur vantando una grafica eccellente, è anche uno dei giochi più scattosi mai visti su SNES: in certi punti è addirittura ingiocabile. Come si suol dire "risente (ovvero sente due volte) di una certa inesperienza di programmazione". Personalmente proverei con* Super Aleste, Parodius, Valken, Pop'n'Twin Bee *o* Axelay. *Hai solo l'imbarazzo della scelta.*
*2) Perché la maggior parte dei giochi vengono sviluppati a forza di proteine e spinaci proprio in Giappone e in America. Inoltre le più importanti software house giapponesi hanno diverse "basi satellite", ovvero uffici e sedi ausiliarie, in America, ma non in Europa, dove la distribuzione ufficiale non avviene con lo stesso tempismo. Dobbiamo però registrare che la Gig, per quanto riguarda Super NES e cricca varia, si sta dando molto da fare e anche la Giochi Preziosi svolge il suo lavoro non male. Sega e Nintendo comunque stanno valutando la possibilità di lanciare i loro giochi in tutto il mondo lo stesso giorno (un po' come è successo per* Sonic 2*) o a brevissima distanza (temporalmente parlando), e un'ulteriore conferma viene dalla recente decisione della Nintendo di distribuire direttamente hardware e software in alcuni dei mercati più importanti d'Europa (Inghilterra, Francia, Benelux), compito precedentemente delegato alla Bandai (Bassottai), come potete checkare nelle news.*
*3) Ne dubito, ma se ti consola, la Toho ha appena finito* Super Godzilla, *un incrocio tra* Ultraman, Ye Are Kung Fu *e, appunto,* Mazin Saga *(solo le fasi di combattimento). Sembra abbastanza squallido e questo è un motivo in più per tenerlo d'occhio.*
*4) Non penso proprio: i diritti del gioco appartengono alla Sega, che se li tiene ben stretti, come puoi ben immaginare. L'unica versione annunciata è per PC Engine Duo, ovviamente su CD, così come è attesa quella deluxe per il Mega CD. Immagino che la cosa ti interessi poco dal momento che possiedi un SNES, ma non disperare: la Kemco (*Phalanx, Top Gear*) ha appena terminato* Saber Run, *un gioco alla Strider altrettanto galattico (almeno dalle prime indiscrezioni).*
*5)* Dracula *dovrebbe uscire tra qualche settimana, su cart (8 Mbit) dalla Psygnosis, che si è occupata anche della versione per Mega CD. Entrambe sembrano assai promettenti, anche se si tratta di due giochi COMPLETAMENTE diversi. Per quanto riguarda* Nosferatu *della Seta (*F1 Exhaust Note 1-2*), è stato annunciato almeno sei mesi fa, poi è scomparso nelle nebbie di Avalon. Peccato, perché il gioco sembra un incrocio tra* Prince of Persia *e* Castlevania. *Spediremo Random in Japan ad investigare...*
*6) Beh, avresti dovuto dirmi quali giochi già possiedi, o almeno quali sono i tuoi generi preferiti... Comunque negli ultimi mesi ho visto un sacco di bella roba in giro per GB, tipo* Kirby's Dream Land, Lemmings, Parodius *e* Populous. *Mi "garba" anche* Super Hunchback, *ma ad alcuni in reda non è piaciuto particolarmente, per cui tienilo come riserva... Mi aspetto grandi cose da* Top Rank Tennis.

Red Fury a 14 anni secondo Stefano Monfredini - MO

## IL MIO NOME È ASH, REPARTO FERRAMENTA

Ceno-Bitta Emmebieffe,

"Ho scoperto a cosa serve il box 'Sotto-controllo': assorbe l'unto delle patatine che è un piacere!"
*Cucco Mauro, detto Paciseau (MI)*

fuori c'è il sole, in casa la console. Bella è? Vi scrivo perché la mia ragazza mi ha appena lasciato, e leggendo le vostre pagine ho capito che solo voi potete sentirvi peggio di me. Sarà la forza della disperazione. Visto che più in basso di così non si può scendere, trancio di netto i miei pensieri e vado con le domande, sperando che MBF sia di bocca buona.

1) Uscirà *F-ZERO 2* per Super NES?
2) Ma *Cybernator* e *Assault Suit Valken* sono lo stesso gioco? Ma allora la software house che lo ha realizzato è la Masiya, non la Konami, come avete scritto sul numero 16.
3) Vedremo mai il gioco di *Akira* per Super NES?
4) Uscirà un seguito di *Super Contra*?
5) Usciranno altri giochi di corsa alla *Top Gear* per SNES?
6) Avevo intenzione di comprare un Mega CD, ma solo se sono in circolazione degli adattatori che permettano di leggere tutto il software, sia questo americano, giapponese o europeo. Esistono? Esisteranno?
7) Vedremo mai *Art of Fighting* su Super NES?
8) Ti piacciono i *Guns'n'Roses*?

Ciao da

**Ugly Kid Giovanni - Gallarate**

*Disperato? Suvvia, metti su, che so, F**k the Police degli NWA e vedrai che ti passa, e se non ti passa, vuol dire che è un veneziano.*
*1) Girano rumori (ora, si è mai visto un rumore che gira, su se stesso, magari? A morte i cliché) abbastanza insistenti che il prossimo gioco Nintendo ad incorporare il Super F/X Chip sarà proprio il seguito di F-Zero, ma per ora restano rumori, che girano, appunto.*
*2) Right, fratello. La programmazione è opera della mitica Masiya (i tizi di Ranma, per intenderci), ma la versione europea e americana è ufficialmente pubblicata sotto etichetta Konami. Abbiamo recensito la cart a stelle e strisce, e sigh, abbiamo cannato tra programmers e distributors. Se conoscessi bene il latino, declinerei ogni responsabilità...*
*3) Non che io sappia, ma non mi stupirebbe un* Super Akira: Neo-Tokio is about to E-X-P-L-O-D-E *per il sedici bit Nintendo. Pare che esista una versione del fantastico fumetto di Otomo con sprite furuncolosi e tanta violenza digitale per NES, almeno questo è quanto sostiene il mitico Julian Rignall, ma non l'ho mai vista...*
*4) Non è stato annunciato, ma non lo escluderei.*
*5) Come no! È atteso per la fine del mese il seguito di* Top Gear *(ti rimando alle news del prossimo numero di Game Power), intitolato (ta-dah!)* Top Gear 2, *mentre dalla Titus è previsto un* Lamborghini American Challenge. *Speriamo non sia come* Crazy Cars 1-2 *su Amiga... Ultima ora: è appena arrivato un dispaccio della JVC (i tizi di* Super Star Wars, *che, tra l'altro stanno lavorando a* Super Empire Strikes Back, *16 Mbit di forza pura su SNES): ebbene, tra qualche mesetto potremo mettere in quinta con Jaguar, conversione ultraveloce dell'omonimo gioco Amiga (previsto anche per Mega CD).*
*6) Non esistono adattatori, al momento. Ma la buona notizia viene da alcuni negozianti italiani che sono in grado di effettuare modifiche alla macchina per renderla compatibile con il software ufficiale ed importato (giapponese ed americano). Costo dell'intera operazione: circa 150 mila lire. Se vuoi saperne di più prova a contattare uno dei numerosi inserzionisti che trovi tra le pagine di Gheim Pauà. Ricorda, però, che la modifica su un Mega CD della Giochi Preziosi invalida automaticamente la garanzia.*
*7) Sai cosa ti dico, fratello? La Takara sta lavorando alla versione per Super NES del secondo picchiaduro più bello per Neo Geo (il primo è* Fatal Fury *2). Dovrebbe uscire tra qualche mese su una cart da sedici o dodici Megabit. Cuzzati le news del mese prossimo per saperne di più.*
*8) Zero.*

## KLAATU VARADA NIKTO

Amici Vicini e Sacchi,
sono un vostro assiduo lettore: vi seguo dal primo numero, ma non sono ancora riuscito a raggiungervi (vecchia, NdMarisa) Ce la farò? Ho un Super NES, un Mega Drive e un Game Boy e vorrei acquistare un Neo Geo, ma i miei non mi finanziano. È terribile, non vi pare? Cosa ne pensate, ma soprattutto, cosa ne penso? Eccoti le domande, MBF, così nel frattempo penso alla risposta:

1) Una rivista italiana ha pubblicato una foto del CD-ROM per Super NES: perché voi avete scritto che non uscirà a giugno?
2) Quanto costa una cartuccia per Super NES in Giappone?
3) Quanto costa fare una cartuccia, in generale?
4) E un CD?
5) È vero che i giochi su CD costeranno meno delle cartucce?
6) Uscirà un seguito di *Mercs* per Mega Drive?
7) Perché non fate uscire una versione di Game Power con recensioni registrate su videocassetta? Per noi sarebbe molto più facile capire quando un gioco è bello e brutto e non rischieremmo di fare acquisti sbagliati!
8) Questa non è una domanda, ma una preghiera: l'Apposta è stupenda così com'è, completa, esauriente... Non rendetela simile a quella delle altre riviste!
9) Ho comprato un fumetto che si chiama *Cyborg* e ho trovato un articolo scritto dalla redazione di Game Power. Ma siete voi?

Un ciao apocalittico da,

**Stefano Balducci (Va)**

*1) Dunque, quella che hai visto non era una foto, ma un semplice disegno, uno schizzo di fantasia, che molto probabilmente non avrà nulla a che fare con la versione definitiva del CD-ROM. Per quanto riguarda la sua uscita, abbiamo riportato esattamente le parole del vicepresidente della Nintendo of America sul numero quindici di Gippì, e se non è affidabile il buon Peter Main, allora non lo è NES-suno.. Un lancio primaverile o anche estivo del CD-ROM per Super NES è pura fantascienza. È prevedibile invece un'uscita natalizia, ma dalla Nintendo non ci giungono né conferme, né smentite.*
*2) L'equivalente di novanta mila lire circa. Prima o poi faremo un mega-speciale. Contateci (non siamo in tanti).*

## CONTROCORRENTE

È incredibile come, a volte, una macchina molto migliore, e perfino eccezionalmente supportata da software di qualità, non riesca ad imporsi su macchine inferiori tecnicamente. Mi riferisco al Duo della Nec. Qui ci si esalta per il Mega CD senza che sia ancora uscito un solo gioco per questa macchina che ne giustifichi l'acquisto. Dico, ma avete visto i giochi per Duo? Sarà "solo" un otto bit, ma batte di gran lunga tutto ciò che è uscito finora per il CD-ROM Sega, e non venitemi a dire che è naturale che sia così perché è una macchina nuova, visto che esiste da ormai due anni.

A proposito poi di CD-ROM: nessuno ha mai notato che questo sistema ha anche degli svantaggi rispetto alle cartucce: uno di essi è che non è possibile inserire chip nel software per migliorare ed incrementare le potenzialità delle console. Un esempio: i chip Super F/X e i DSP per il Super Famicom (il primo in *Starwing*, il secondo in *F1 Exhaust Heat 2*). Quindi con il CD-ROM ciò che la macchina può fare è tot e non è possibile migliorarla via software. Per tornare al Mega CD, la Sega si esalta tanto perché finalmente è riuscita a pareggiare in potenzialità il Super NES, con i chip di rotazione e zoom. A parte il fatto che non ho ancora visto un solo gioco che utilizzi decentemente questi fantomatici chip, mi chiedo come si possa giustificare una simile euforia: un Mega Drive + Mega CD costa circa 800 mila lire, quando ormai è possibile trovare in giro un Super NES sotto le trecento. Quando la Nintendo uscirà con il proprio CD-ROM a 32-bit sarà sempre almeno un anno luce avanti alla Sega, quindi mi chiedo perché buttare via i soldi adesso per una macchina che è già vecchia. (seguono critiche sulle limitate capacità grafiche del Mega Drive contro Super NES, sui continui lanci smentiti del Mega CD da parte della Sega, ecc, NdR)".

*Come se la passa, caro azionista della Nec? La prego, signor Master, non mi inizi una faida Duo/Mega CD alle soglie del terzo millennio, insomma, le polemiche "Mio Vs Tuo" le lasciamo agli altri. Ammetto che alcune osservazioni sono centrate, ma le generalizzazioni sono fuorvianti. Prima di condannare il Mega CD, preferirei visionare i futuri giochi Capcom e Konami: il primo della Capcom, Final Fight, ad esempio, è assai ben fatto e lo preferisco di gran lunga alla versione Super NES. Anche Monkey Island non è niente male, e la lista dei giochi in uscita mi fa ben sperare per il futuro. Nessuno ha mai messo in dubbio le potenzialità del PC Engine Duo: è LA macchina degli spara-e-fuggi (Lords of Thunder non ha nessun rivale), tra le altre cose, e sfrutta la tecnologia digitale ormai da un lustro con ottimi risultati. Vivi e lascia vivere, fratello.*

# LEGGI E FIUGGI

**"Su uno dei primi numeri di Game Power ho letto che hanno inventato un aggeggio capace di copiare le cartucce del Mega Drive su dei dischetti per Amiga. Ma scusate, se non ho un Amiga, cosa me ne faccio?"**

(Purcedduzzu '74)

**"La GIG distribuirà il GIGadrive? Mi spedite una GIGantografia di Zia Marisa?"**

(Foglio di un Padano)

**"*Super Mario World* mi fa girare le Pal, perché è in *Pal version*"**

Einstein (Bologna)

**"Quanto costa entrare al CES? Al mio paese è gratis!"**

(Andrea "Bahà" Vassalla)

**"A quando un'avventura di *Mario* nel WC? (in fondo è sempre un idraulico...)"**

(M.C. Chuck and the Rapper Max)

**"Perché non troviamo mai i Coccodritti nel Kinder Sorpresa?"**

(The Dema Bros)

**"Perché a pagina 13 del numero 13 di GP avete messo una foto con alcune tartarughe in mezzo a quelle di *Strider 2*? C'è dietro qualcosa di occulto?"**

(Sempre i fratelli Dema)

*3) Se per "fare" intendi piazzare tutta una serie di informazioni su qualche chip di silicio e rivestirli di plastica, beh, più o meno il costo si aggira sulle venti carte.*
*4) Meno di tre mila lire... Simpatico, eh?*
*5) No, è una semplicemente una leggenda, purtroppo confutata dai fatti. I giochi per Sega CD usciti negli Stati Uniti costano esattamente come le cartucce (tra i 50 e i 60 dollari), e ciò si spiega con il fatto che per sviluppare un gioco su CD si investono molti più capitali di un equivalente su cartuccia. Per farti un esempio, per creare un gioco come* Sewer Shark, Night Trap *o* Sherlock Holmes *occorre allestire vere e proprie scenografie, retribuire adeguatamente attori in carne ed ossa (le cui performance vengono poi digitalizzate così come i loro salari, joke), insomma, è quasi come fare un film. E gli accresciuti costi non permettono alle software house di ridurre i prezzi. Ci avrei scommesso la Biomassa che c'era la gabola...*
*6) Non sembra, almeno al momento. Ma se ti piacciono i giochi alla Ikari Warriors/Commando, forse* Caliber 50 *della Visco potrebbe fare al caso tuo. Aspetta comunque la recensione.*
*7) Non sarebbe niente male, ciccio, il problema risiede fondamentalmente nei costi, che non incoraggerebbero certo l'acquisto. In Inghilterra è recentemente uscita una rivista bimestrale che si chiama Game Breaker che allega una videocassetta da 65 minuti, con recensioni, trucchi e palle varie. Ma costa ben quindici carte, e non penso che tutti sarebbero disposti a spendere così tanto... Il grande Bonaventura di Bello (ex direttore di ZZAP! e TGM) aveva intenzione di lanciare una simile iniziativa, ma il progetto non è mai decollato, purtroppo. Quando il CD-ROM sarà roba di ordinaria amministrazione (tre-quattro anni almeno), magari realizzeremo un CD-Power (su ciddì, ovviamente). In Giappone è uscita la prima rivista al mondo digitale, che presenta giochi e news per PC Engine Duo su disco compatto, ma per ora costa quasi quaranta carte... It's a long way to go...*
*8) Il nostro stile è questo e non lo cambieremo!*
*9) Ma è chiaro! Come ti sembrano?*

## BEST ACTOR: BRUCE CAMPBELL

Egregia, mitica, cenobitica, "mi-tolgo-tanto-di-cappello" redazione di GP,
siamo due vostri appassionati lettori di 14 anni. Possediamo (a turno? ndMarisa) un fantastico Mega Drive. Vorremmo sottoporvi alcune domande che non ci fanno dormire di giorno:
1) È possibile utilizzare le cartucce per Genesis (la versione americana del MD) sulla console europea o è necessario un convertitore?
2) Mega CD e CDTV sono compatibili? Lo saranno?
3) Sul numero 2 (anno due) della vostra rivista, ho letto che fra circa un anno uscirà in America un'espansione virtuale per Mega Drive. Fra quanto tempo verrà importata in Italia?
4) Come si fa per diventare dei Vostri?
5) Perché i genitori vietano l'acquisto di questi megagalattici periodici e sconsigliano l'uso di macchine per videogiocare?
6) Dove posso trovare inserzioni per partecipare a concorsi per videogiocatori?
7) Perché l'80% dei videogiocatori ha la zia che si chiama Marisa?
Lodi e saluti a tutti voi di Gheim Pauà!

Christian "Flash" Rossi e Luca "Bat" Mariani

*1) La situazione è molto più complessa, adesso. Il problema fondamentale sta nel fatto che la Sega sta equipaggiando tutte le versioni (giapponesi, americane, europee) con chip appositi che le rendono incompatibili con determinate macchine. Fra poco la maggior parte dei titoli americani non gireranno sui Mega Drive giapponesi, e viceversa, un po' per come succedeva a* Thunderforce IV. *Nel fraccaio di altri giochi criptati sembra ci siano anche* Teenage Mutant Ninja Turtles *e* Streets of Rage 2. *Al momento non sembra disponibile alcun adattatore (anche e soprattutto perché il problema è finora assai circoscritto), ma dopo la modifica per il Mega CD, non ci stupirebbe. Vi terremo informati con le mani in alto.*
*2) No e no. Gnacca gnacca.*
*3) Torneremo a parlarne, la Sega è stata piuttosto vaga (e non Vega). il Virtua Sega, così sarà chiamato, verrà distribuito giusto in tempo per il Natale del 1994 (hai voglia!), equipaggiato con un titolo (pare una simulazione di guida). Sarà probabilmente costituito da un elmetto o casco e da un guanto, tipo quelli che avrete probabilmente visto in sala giochi o alle varie fiere specializzate. Mi domando solo quanto potrà costare, ma di tempo per rispondere a questa domanda ne abbiamo, e a sufficienza!*
*4) Beh, potete provare a scrivere una lettera specificando le vostre generalità (nome, cognome, età, telefono, indirizzo, macchine possedute, squadra tifata, ecc), dando un saggio delle vostre potenzialità con una recensione di un gioco scelto da voi e poi incrociate le dita in attesa di una nostra telefonata. Comunque, per non deludervi in seguito, avviso che lo staff è praticamente al completo. Tenete inoltre conto che se abitate al di fuori della provincia di Milano (facciamo la Lombardia, via) sarebbe problematico per voi lavorare in redazione (Apecar è un caso a parte, vive in treno). Un'ultima precisazione: non esiste un'età per diventare recensori, ma burocraticamente parlando, avere almeno sedici, diciassette anni è indispensabile per diventare collaboratori.*
*5) Lo fanno solo quelli che hanno capito "bravo assai" il significato della vita.*
*6) Ma su Game Power, dove, altrimenti? Abbiamo organizzato IL torneo ufficiale di* Street Fighter 2 *che si svolgerà dal 6 al 10 maggio durante la fiera-mercato Abacus,*

Nintendo SUPER GAME BOY
A L'APPOSTA DI GAME POWER VIA AOSTA 2 20155 MILANO

Rodimus Prime - Albina Tv

L'APPOSTA

*alla Fiera (non dell'est), ma di Milano. Checka a pagina 24, per dettagliate informazioni.*
*7) Per farsi pubblicare, I suppose.*

## BEST DIRECTOR: SAM RAIMI

Caro Gheim Paua,
Ho dodici anni, mi chiamo Paolo e posseggo un Mega Drive giapponese e un Game Gear della Giochi Preziosi. Vorrei che rispondeste al più presto alle mie domande, ve ne sarei grato:
1) Perché *Sonic 2* non si è meritato un voto più alto di *Sonic*, visto che quest'ultimo ha solo quattro megabit, mentre il primo otto?
2) Ho comprato *Defender of Oasis* per Game Gear, e sulla confezione c'è scritto che il gioco include una battery back-up. Quello che volevo sapere è a che cosa serve e quanto dura questa batteria?
3) Vale la pena di comprare il *Menacer* per *Terminator 2*?
Un grosso ciao da

**Paolo Tunnis (mi sembra, non riesco a leggere bene, scrivete in stampatello, please! NdMBF) - Cagliari**

*1) Aaargh! Non è possibile... Ok, cercherò di spiegarmi nel modo più chiaro possibile. Forse ti darò una notizia che non ti farà dormire, più, ma devo farlo, è un lavoro duro, l'ho scelto io (vai con la musichetta, il cavallo sembra ormai andato, ma con un goccio di amaro, tutto passa). Dunque, il giudizio prescinde dal bittaggio del gioco. Kabooom! Sarebbe stupido, per fare un esempio, dare, toh, 98% anziché 99% a, che so,* Fatal Fury 2 *per Neo Geo, perché quest'ultimo occupa "solo" 106 Mbit sui 330 disponibili, mi sembra lapalissiano, no? Allora dovremo dare 40% a* Super Mario Kart *visto che ha solo 4 Mbit... Il numerillo che "in teoria" dovrebbe sintetizzare la qualità di un gioco dipende solo dal divertimento suscitato, dalla sua realizzazione tecnica, dalla sua originalità, dalla sua longevità e dal rapporto qualità/prezzo (ecco i mitici e fondamentali parametri sui quali ci basiamo per sparare una cifra, con violenza). Se un sequel si becca meno del suo predecessore significa che uno dei suoi parametri non è pienamente soddisfacente, soprattutto se esso viene confrontato con il titolo originale. A questo punto mi chiedo cosa succederà quando recensiremo* Sonic 3*... Passo e chiudo... Ehm...*
*2) La battery back-up serve a memorizzare punteggi o posizioni di gioco, cosicché tu non debba ripartire dall'inizio ogni volta che riaccendi la console. Le batterie "salva-dati" sono generalmente a corredo di giochi che non si terminano con una sola partita, come, appunto, i Giochi di Ruolo. E se si scarica? Non ti preoccupare: la console in funzione tiene "in carica" la batteria. Farai in tempo a finire il gioco una caterva e una gazzosa di volte prima di esaurirla...*
*3) Hmmm, spassionatamente ti consiglierei di aspettare altri titoli sugosi, se mai usciranno.*

## HAI CHIUSO LA FINESTRA?

Ultramega galattica redazione di Gippì,
sono un quindicenne che vi scrive dalla provincia di Cosenza e che possiede un Super Nintendo Gig. Prima di andare al sodo vorrei fare i miei più sentiti complimenti alla redazione, che sono per altro d'obbligo quando ci si ritrova di fronte al "meglio della classe" in fatti di videogame e recensioni. Vi scrivo per comunicarvi qualche trucchetto da proporre alla coppia d'assalto (Neon-Generale Dupont)(passati al tarpanico duo, NdMBF) e per sottoporre allo storico MBF (o solo BF, eh, eh) un po' di domandine...
1) È in fase di programmazione *Super Mario World 2* per Super NES?
2) Che cosa ne pensate di *Castlevania IV*, *Super Ghouls'n' Ghosts* e di *F-Zero* per SNES? Mi consigliate un titolo sportivo per la mia console?
3) Cos'ha *The Soul Blazer* più di *Zelda III*? Lo avete già recensito (*Soul Blazer*, intendo)?
4) Riprendo il discorso iniziato da un lettore di Lodi sul numero 14 di Gheim Pauà, sui nomi sbagliati dei videogiochi come appaiono sulle pubblicità dei negozianti. Beccatevi le seguenti chicche: *Humana Grand Prix*, *Paperpoy 2*, *Word League Soccer* (cos'è un nuovo word processor?), *After Bunner* (il seguito di Bugs Bunny?, ndMBF), *Wander Dog* (il cane "deambulante"), *Sonic the Heghejhog* (titolo in cecoslovacco?)(non mi stupirei: su un "prestigioso" quotidiano hanno scritto che *Sonic* è un porcospino russo, NdMBF), *Side Poket Bigliardo* (noto giocatore dell'Atalanta) e per finire *Pover Athlete*, ovvero la triste storia di Biomassa, sportivo fallito.
vostro,

**Armando Scilinguo, (Longobardi, Cosenza)**

*1) Dunque, fino a sei mesi fa girava la notizia che la Nintendo era prossima a lanciare* Super Mario Bros 5 *ovvero* Super Mario World 2 *come una sorta di "compendio" dei precedenti episodi: la cart doveva cioè contenere i tutti i titoli precedenti, selezionabili dal menu. Era un rumore e tale è rimasto. La Nintendo non si sbilancia e purtroppo non posso darti alcuna notizia precisa. Anzi, non posso proprio darti alcuna notizia. Sorry.*
*2) Che sono tre grandi giochi, a parte forse il secondo che ritengo essere TROPPO scattoso. Gli altri due sono un acquisto, diciamo, obbligatorio. Un titolo sportivo? Vai giù di* Jimmy Connors *e non te ne pentirai.*
*3)* Soul Blader *della Enix è un grande gioco di ruolo assai simile e per grafica e per gameplay alle avventure di* Zelda. *Tra i due, però, ti consiglierei il titolo Nintendo, che si è beccato ben 99%. Definitivo.*

## LIQUIDATOR

Fantomatico MBF,
chi ti scrive non è la mamma di un pargolo schiattato dopo una crisi epilettica, ma un giovine ragazzo che è stato privato del suo Game Boy, in seguito ad un attacco d'ira della madre, la quale, adirata, lo ha gettato per terra trasformandolo in un Dead Boy. Ora mia madre vuole vendere tutte le mie console.
COSA FACCIO?
a) Mi sparo.
b) Gli sparo.
c) La lascio fare e mi faccio comprare un'enciclopedia video (il 3DO)?
Hai qualche idea o qualche consiglio da darmi?

**Egitto Antonio**

*Più che un consiglio, ti darei una strigliata. Ma dico "GLI sparo"... Ma stiamo scherzando? Spero di sì, perché il pronome GLI si riferisce solo ai nomi maschili, e non certo a "madre" che fino a prova contraria è femminile (quindi la domanda doveva essere "LE SPARO?"). Scusa per la pignoleria, ma ho appena rivisto* Brian di Nazareth *dei* Monthy Python, *e mi è venuto in mente l'episodio della scritta diffamante sulle mura del tempio. Per tornare alla tua domanda, la risposta resta comunque, "ma ti sei bevuto il cervello?". Alla propria madre non si spara nemmeno con una pistola ad acqua... E comunque la 3DO NON È UN'ENCICLOPEDIA VIDEO! Per la maiella...*

## LETTERA DEL MESE

Simpaticissimo MBF,
ti scrivo questa mia seconda lettera (vedi GP15) sospinto da un'ira profonda dovuta alla deludente constatazione di quanto, ancora oggi, in un'era che si affaccia ad un nuovo millennio, si continui a discutere sugli effetti negativi dei tanto demonizzati Videogiochi.
È appena terminata in TV la trasmissione "TG2-Pegaso" (4 marzo, ore 22,30), e l'argomento odierno era "I Videogiochi Fanno Male?". Conclusione palesata: "SI'". Beh, non ti descrivo i vari coloriti che il mio viso ha assunto durante la trasmissione, ma se hai visto Fantozzi alle prese con le "squisitezze" della Contessa Serbelloni Mazzanti Viendalmare, dovresti avere almeno un'idea (gotcha, ndMBF).
Mi sono quasi sentito un deficiente, un asociale, un cretino, un potenziale epilettico fotosensibile (per epilessia fotosensibile si intende quella i cui attacchi vengono provocati da stimoli luminosi, quali appunto, i videogiochi, la TV ed ogni attivazione di forti luci lampeggianti), orbene, se non fosse stato per la mia età anagrafica (quasi 21 anni) corrispondente a quella intellettiva, per l'appartenenza ad un folto gruppo di amici, per la mia ragazza Silvia (che saluto), per la mia buona salute e per la mia realizzazione nello studio, mi sarei fatto subito ricoverare in un centro di riabilitazione!
Certo che di "giochini elettronici" ne ho visti e ad al-

## LA MORALE DEL MESE

**Clamoroso! Roberto Chiavacci ha un alter-ego! Si chiama Andrea Vassalla e ha sostituito il maestro, almeno per questo mese... Non sappiamo cosa possa succedere, ora: la situazione potrebbe sfuggirci di mano, ma con un po' di impegno potremo farcela. La cosa incredibile è che abbiamo ricevuto la stessa, identica morale da un certo Luca Rosa, di BG... Telepatia, Radiopatia, Omeopatia? Fuori il rospo, parla, dov'eri la notte del trentadue aprile del 1982? A voi:**

**"Un giorno la ciambella Gina, per strada, incontra il bruco Tommaso.**
**- Verresti con me al cinema, sabato sera?- chiede Gina**
**- Giammai! - replica Tommaso - Sei brutta e grassa!**
**Il giorno seguente, un'amareggiata Gina incontra nuovamente Tommaso:**
**- E se andassimo a teatro?**
**- Scordatelo, bruttezza - risponde sprezzante il bruco - con te, MAI!**
**Allora si fa avanti Pina, una ciambella molto carina...**
**- Ehi, Tommaso, ti va di andare a pattinare?**
**- Certo - risponde il bruco - anche subito!**

**MORALE: NON TUTTE LE CIAMBELLE ESCONO COL BRUCO**

cuni sono rimasto incollato per più di 4-5 ore filate, eppure io sono come tutti gli altri e per altri intendo te e tutti i lettori nessuno escluso, perché la causa di tanto fermento polemico non va imputata ai videogiochi in sé, ma va ricollegata a situazioni psicofisiche soggettive a rischio che possono determinare malori non solo con l'uso dei suddetti, ma anche con la TV, le luci da discoteca e tutto ciò che in vario modo eccita fortemente i centri visivi di alcuni soggetti molto vulnerabili. Le interviste, poi!!! Certo che li vanno proprio a cercare i "soggetti tipo" che dovrebbero rappresentare la nostra categoria, ormai quasi sottoposta ad un regime razziale. Un ragazzino grassoccio dalla faccia un po' beota (non me ne voglia) accasciato sui gradini di un portone è tutto assorto nel giocare a *Super Mario Land* per GB. Alla domanda "quanto tempo passi in sala giochi?", risponde "...Hmmm, non so... Il tempo passa così in fretta quando gioco, invece sui libri...", e poi: "Cosa provi giocando?", e lui "Mi immedesimo nel personaggio" (intanto sfilano immagini di *Street Fighter II*, violenza nei videogiochi? Forse alla prossima puntata di Pegaso?!?) e "Quando esco mi gira un po' la testa!"... Beh, offro una vacanza "purificante" di due settimane alle Maldive a chi mi trova nella sala-giochi sotto casa (o sui gradini di un portone) un tipo così!!! Sembrerò forse un po' cinico nel maltrattare così un povero ragazzino (avrà avuto quattordici anni), ma è ora di finirla di andare ad intervistare i "casi limite" e su questi generalizzare offendendo tutti noi e additando i "videogiochi" come la bestia nera dell'era moderna. [...]
Poveretti (intendo gli psicologi), ma perché (e sono veramente disperato e con le lacrime agli occhi) non si informano, non guardano e quindi non si accorgono che ci sono giochi come GdR, Simulatori, ma anche un normale puzzle game o platform in genere sono capaci di stimolare la fantasia, l'intelligenza, lo spirito di osservazione, i riflessi oppure che l'interesse orientato verso il mondo videoludico porta alla conoscenza di altre persone, altri ragazzi, all'apprendimento di nozioni informatiche e la scoperta di nuove tecnologie e delle loro applicazioni, grazie anche al forte contributo di Kappa e di Game Power che io ritengo le migliori riviste italiane di videogiochi "and much more" (niente falsa modestia, prego, la concorrenza non è propriamente tale, non so se mi spiego!).
Eccoli lì, gli "strizzacervelli", beatamente seduti sulle loro poltrone di pelle, che sguazzano nella loro presunzione e sparano sentenze su cosa fa bene e cosa fa male, con un dito nel naso e l'altro dove dico io (take it easy, man, ndMBF)(scusa le volgarità, ma la rabbia mi offusca la mente), mostrando cartelle cliniche di gente malata che disgraziatamente per noi nutre una certa passione per i VG, vittime innocenti alle quali si attribuisce interamente o marginalmente la causa del male. È ORA DI FINIRLA! I videogiochi risultano, da un recente sondaggio, il secondo divertimento preferito dai giovani italiani dopo le discoteche seguiti da musica, e cinema. Invece di criticare i VG per un raro caso di epilessia fotosensibile, preferirei che si sensibilizzasse la popolazione dei giovani aficionados delle discoteche, di cui io e molti di voi fanno parte, per i motivi che tutti ben sapete.
Termino così la mia chilometrica lettera invitando tutti a giocare, giocare, giocare senza esagerare limitandosi a quelle famose 2-3 ore di gioco continuo (e vi assicuro che sono sufficienti) consigliate dalle stesse Software House.

Marcello Cangialosi (TA)

*L'intera redazione ha seguito quella trasmissione, tra una risata e l'altra, ma per devo rilevare che le risposte degli "strizzacervelli" hanno chiaramente evidenziato che i videogiochi fanno tutt'altro che male, che sono un normale passatempo e che occorre semplicemente non eccedere nelle dosi, come per qualsiasi cosa. E il professor Robert Naquet, parigino, esperto in epilessia, ha confermato che l'influenza dei videogiochi è irrilevante. Al contrario, l'impostazione della trasmissione, le domande, le conclusioni, erano abilmente pilotate. Spero che non si scateni un'ingiustificata crociata contro i videogiochi (mentre scrivo ho sotto gli occhi i commenti della mamma di un tizio, tale Alessandro Coli di Pisa, svenuto dopo qualche minuto davanti al video: "I fabbricanti e i negozianti dovrebbero informare meglio sui rischi di questi giochi"; accidenti, io dovrei essere già morto una decina di volte almeno): è l'ultima cosa di cui abbiamo bisogno.*

...MBF

# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO 02 - 3300036 (5 linee)**

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

## SEGA MEGA CD SEGA MEGA CD SEGA

**MEGA CD + 4 GIOCHI**
(GOLDEN AXE - STREET OF RAGE - SHINOBI - COLOMUS)
**L. 688.000**

VASTA GAMMA DI GIOCHI PER CD A PARTIRE DA L. 49.000
*NOVITÀ - DISPONIBILE !!!*
**FINAL FIGHT CD**

NOVITÀ ASSOLUTA !
**NEW CDX L. 118.000**
COS'È NEW CDX ?
É UN ADATTATORE UNIVERSALE PER USARE TUTTI I GIOCHI ITALIANI - EUROPEI - AMERICANI - GIAPPONESI.
POTRAI USARE SUL TUO MEGA CD UN QUALSIASI CD (DISPONIBILI COSI PIU DI 50 TITOLI).
NON C'É PIU PROBLEMA DI COMPATIBILITÀ !!!
SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE COME UNA CARTUCCIA, NON NECESSITA MODIFICHE NE SALDATURE.

## MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE NOVITÀ MEGA

### MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE DISPONIBILE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE SENZA NESSUNA MODIFICA INTERNA DI UTILIZZARE TUTTI QUEI GIOCHI CHE FINO AD OGGI FUNZIONAVANO SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS COME AD ES.: X-MEN, TINY TOONS, FLASHBACK, SUPERMAN, TYRANTS LIGHTING FORCE, TURTLES, OUTRUN 2091, GLOBAL GLADIATORS E MOLTI ALTRI...
MAGIC ADAPTOR É L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE CHE CONSENTE SUL MEGADRIVE EUROPEO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO !
*NOVITÀ INDISPENSABILE !!!*

## SUPERNINTENDO UNIVERSAL ADAPTOR L. 39.000

L' UNICO ADATTATORE UNIVERSALE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI, CONSENTE DI UTILIZZARE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO O GIAPPONESE !

## GAME BOY L.158.000

OMAGGIO CUFFIA + BATTERIE + INTERFACCIA 2 GAMEBOY + GIOCO TETRIS

### GIOCHI GAME BOY

| Gioco | | Prezzo |
|---|---|---|
| ADVENTURE ISLAND II | L. | 68.000 |
| ALIEN III | L. | 68.000 |
| AMAZING SPIDERMAN | L. | 68.000 |
| AVENGING SPIRIT | L. | 68.000 |
| BARBIE | L. | 68.000 |
| BART SYMPON VS JUG. | L. | 68.000 |
| BATTLESHIP | L. | 58.000 |
| BILL & TED ADVENTURE | L. | 68.000 |
| BIONIC COMMANDO | L. | 58.000 |
| BLASTER MASTER BOY | L. | 48.000 |
| BONK'S ADVENTURE | L. | 68.000 |
| BURGER TIME DELUXE | L. | 48.000 |
| CHESSMASTER | L. | 68.000 |
| CRYSTAL QUEST | L. | 38.000 |
| CYRAD | L. | 38.000 |
| DARKWING DUCK | L. | 68.000 |
| DAY OF THUNDER | L. | 38.000 |
| DEAD HEAT SCRAMBLE | L. | 68.000 |
| DIG DUG | L. | 58.000 |
| EMPIRE STRKE BACK | L. | 68.000 |
| F1 RACE | L. | 68.000 |
| GARGOYLE'S | L. | 48.000 |
| GAUNTLET II | L. | 38.000 |
| HIT ON ICE | L. | 68.000 |
| INTERNATIONAL ASSAULT | L. | 38.000 |
| JORDAN VS BIRD | L. | 38.000 |
| KICK OFF | L. | 68.000 |
| MARBLE MADNESS | L. | 38.000 |
| MC DONALD LAND | L. | 68.000 |
| MERCENARY FORCE | L. | 48.000 |
| MILON'S SECRET CASTLE | L. | 68.000 |
| MINER 2040 | L. | 68.000 |
| MISSILE COMMAND | L. | 58.000 |
| NOBUNGA'S AMBITION | L. | 58.000 |
| PAPERBOY 2 | L. | 58.000 |
| PARASOL STARS | L. | 68.000 |
| POWER RANCER | L. | 58.000 |
| PRINCE OF PERCIA | L. | 48.000 |
| Q-BERT | L. | 48.000 |
| RACE DRIVING | L. | 68.000 |
| SERPENT | L. | 48.000 |
| SALOMON'S CLUB | L. | 48.000 |
| SPIDER-MAN 2 | L. | 68.000 |
| SPOT | L. | 58.000 |
| SPY VS SPY | L. | 48.000 |
| STAR WARS | L. | 68.000 |
| SUMO FIGHTER | L. | 68.000 |
| SUPER HUNHBACK | L. | 68.000 |
| SUPER MARIO LAND 2 | L. | 68.000 |
| TALE SPIN | L. | 68.000 |
| TASMANIA STORY | L. | 48.000 |
| TENNIS | L. | 48.000 |
| TERMINATOR 2 | L. | 68.000 |
| TINY TOONS | L. | 68.000 |
| TIP OFF | L. | 58.000 |
| TOP GUN | L. | 68.000 |
| TRAVEL GUIDE | L. | 28.000 |
| TURRICAN | L. | 48.000 |
| WWF SUPERSTARS 2 | L. | 68.000 |

## GAME GEAR L. 248.000

CON GIOCO "ARIEL" L. 268.000
CON GIOCO "SONIC 2" L. 298.000

### GIOCHI GAME GEAR

| Gioco | | Prezzo |
|---|---|---|
| ALIEN 3 | L. | 78.000 |
| ARCH RIVALS BASKETBALL | L. | 68.000 |
| ARIEL | L. | 25.000 |
| BATMAN RETURNS | L. | 58.000 |
| CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO | L. | 58.000 |
| CHESSMASTER-SCACCHI | L. | 68.000 |
| CHUCK ROCK | L. | 68.000 |
| DODGE DAPEI | L. | 48.000 |
| DONALD DUCK PAPERINO | L. | 48.000 |
| EVANDER HOLYFIELD'S BOX | L. | 68.000 |
| FANTASTIC NAVIGATOR | L. | 48.000 |
| G-LOCK | L. | 58.000 |
| HOUSE OF THE VAMPIRE | L. | 58.000 |
| INDIANA JONES | L. | 78.000 |
| LEADERBOARD GOLF | L. | 78.000 |
| LITTLE MERMAILD LA SIRENETTA | L. | 78.000 |
| MARBLE MADNESS | L. | 58.000 |
| OLIMPIC GOLD | L. | 58.000 |
| OUT RUN | L. | 48.000 |
| PALLAPRIGIONIERA | L. | 48.000 |
| PAPER BOY | L. | 68.000 |
| PREDATOR TWO | L. | 78.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. | 78.000 |
| PRO-BASEBALL | L. | 58.000 |
| PSICHO WORLD | L. | 38.000 |
| R.C. GRAND PRIX | L. | 78.000 |
| SHAING IN THE DARKNESS | L. | 68.000 |
| SHINING FORCE | L. | 68.000 |
| SLIDER | L. | 58.000 |
| SMASH TV | L. | 58.000 |
| SONIC I | L. | 48.000 |
| SONIC II | L. | 68.000 |
| SPIDERMAN | L. | 68.000 |
| STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE | L. | 68.000 |
| SUPER MONACO - GP II SENNA | L. | 58.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. | 68.000 |
| SUPER SPACE INVADERS | L. | 68.000 |
| TALE SPIN | L. | 78.000 |
| TAZMANIA | L. | 78.000 |
| THE BERLIN WALL-ARCANOID | L. | 48.000 |

**GRANDE ANTEPRIMA NEWEL !!! MEGADRIVE 2**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

**Speciale ECTS! No, non si tratta di etcetera al plurale (?): ECTS sta per European Computer Trade Show, si svolge annualmente a Londra, ed è l'esibizione videoludica più importante d'Europa. Potevamo forse mancare? Certo che no! Game Power era lì, in prima fila, nientepopodimeno che con il mega boss del quinto livello, alias Rical, a cui si è aggiunto l'insostituibile power up Madoc. Mi sembra di aver sperimentato un deja vu. Sarà... Nelle prossime pagine vi beccherete il succo della storia, mentre fra un mese lo straspeciale totale. Roba che non leggete su riviste di videogiochi, ma solo su Gheim Pauà. Hold it now!**

# NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

## SONIC THE HEDGEHOG: TIME ATTACK

| | |
|---|---|
| Console | MEGA CD |
| Casa | SEGA |
| Genere | PIATTAFORME |
| Giocatori | 1/2 |
| Uscita | MAGGIO |

Smentita clamorosa: *Sonic* on CD non è il secondo episodio con qualche livello in più, ma una versione assai remixata dei primi due episodi apparsi su cartuccia. Sfruttando le capacità del Mega CD, la Sega sostiene di essere riuscita a incrementare addirittura la velocità del porcospino più ricco del mondo, costruendogli attorno tutta una serie di nuovi, croccanti, livelli. L'immortale e malefico Dr. Eggman ha rapito la fidanzata di *Sonic* (triplo colpo di scena), un'adorabile scoiattolina di nome Emmy, e il buon tarpano blu deve ovviamente salvarla. A compromettere ulteriormente il già spinoso rapporto tra il porcospino e la cugina di Cip e Ciop, ci si mettono tutti i bravi dell'uomo-uovo, al fine di ostacolare un matrimonio che, la storia lo conferma, non s'ha da fare. Tra un livello e l'altro vi gusterete delle scene animate che il buon Tom Kalinske, presidente rampante della Sega of America, ha definito paragonabili alla migliore roba della Disney. La durata dello pseudo-cartone? Si parla di qualcosa come trenta minuti, e senza pubblicità

## LEGENDA

CONSOLE
CASA
GENERE
GIOCATORI
USCITA

Per tutti i beotoni con le celluline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato...

## you read it here... FIRST!

*** Clamoroso! La Nintendo ora distribuisce direttamente i propri prodotti in Europa! Il colosso nipponico ha infatti preferito assumersi il compito che aveva prima delegato alla Bandai, la quale fino a poche settimane fa si occupava del mercato inglese, francese, olandese e belga, come una sorta di GIG internazionale. I giapponesi hanno scoperto che il mercato europeo è diventato TROPPO importante e che gli intermediari costituiscono quasi un ostacolo: senza, la Nintendo può ridurre i prezzi su hardware e software ed attuare una politica ancora più aggressiva. Non si esclude che l'iniziativa si estenda al altre nazioni del Vecchio Continente. It's a m-megablast!**

*** In Gran Bretagna sta impazzando un nuovo trend musicale: collezioni house e dance di musiche tratte o ispirate dai videogiochi per console.più gettonati. La Sega ha già distribuito tre compilation di questo tipo, mentre i mix di *Mario* scalzano in classifica tizi del calibro di Phil Collins o Michael Jackson. Quei marpioni della Virgin hanno colto la mela al balzo, stringendo un'alleanza strategica con la Polygram, una delle compagnie discografiche più importanti del mondo. Il primo risultato è una compilation dance/techno intitolata *Mega-lo-Mania*. Non vi ricorda nulla? Come on, si tratta del bellissimo gioco strategico alla *Populous* uscito per Amiga e Mega Drive (Recensito sul numero 14 di gippì, si è beccato un bel 91%). L'album contiene un extended version di *Mega-lo-Mania (Goin' All The Way)*, remix ballabile della colonna sonora originale. Aspettatevi un sacco di roba simile, nei prossimi mesi. Speriamo di vederla anche in patria: d'altronde qualunque cosa è meglio di Masini e cricca varia.**

*** Restiamo nel Regno Unito: per una volta siamo riusciti a precedere gli inglesi. Mentre la Giochi Preziosi ha commercializzato già da qualche settimana il Mega CD, la Sega ha atteso fino al due di aprile per lanciare l'unità CD-ROM per Mega Drive. Lanciato al prezzo di 270 sterline, equivalenti a 550 mila carte circa, il Mega CD è accompagnato da *Sol Feace* e *Cobra Command* (aka *Thunderstorm FX*), il primo dei quali è incluso anche nella versione tricolore, e in più contiene una compilation di "vecchi" titoli, *Golden Axe*, *Streets of Rage*, *Super Monaco GP*,**

NEWS ANTEPRIME

ECTS

*Columns*, *Revenge of Shinobi*, tutti su un unico ciddì (recensito nel numero 15 di Game Power, tranne Super Monaco GP, con, rispettivamente, 80, 89, 87 e 75).

* Sotto a chi tocca... Il multimediale è ormai la moda degli anni novanta. Anche la Sanyo ha l'intenzione di lanciare al più presto la sua unità CD-I compatibile, ma la cosa divertente e che l'ennesima macchina sarà portatile. Le dimensione del mostrillo sono assai contenute, i responsabili della compagnia giapponese la paragonano ad una console o lettore CD portatile con tanto di monitor a LCD ultracompatto. Durata delle pile? No comment dalla Sanyo, che sta attualmente lavorando ad una versione casalinga del CD-I locale. Le macchine saranno prevedibilmente lanciate tra novembre e dicembre, in tutto il mondo. E noi ci saremo.

* La Sega sta per lanciare una nuova confezione per Mega Drive carenata con *John Madden Football* e *EA Hockey* (probabilmente l'Electronic Arts deve smaltire i titoli "vecchi" che abbondano sugli scaffali, così imparate a lanciare remake ogni sei mesi, ndOmino), oltre al canonico *Sonic*. Il pack include due joypad ed è appena apparso in Inghilterra al prezzo di 150 sterline (circa trecento carte), e l'iniziativa dovrebbe essere estesa alla maggior parte degli Stati europei.

* A proposito di pacchi, doppi pacchi e contro package: in Spagna è appena uscita una nuova confezione del Super NES equipaggiata con *Super Star Wars*, il fantastico tie-in della JVC. La confezione non sostituirà quella ufficiale della Nintendo che include *Street Fighter 2*, ma verrà venduta ad un prezzo analogo (e non analogico). Il mercato spagnolo è in costante crescita: entro la fine dell'anno la Nintendo prevede di vendere almeno 200 mila Super NES. Ma dov'è 'sta recessione?

* Di certo non al cinema, dove *Mario* sta per fare la sua apparizione. Eccovi i dati più aggiornati. I registi di *Super Mario Bros* sono Rocky Morton e Annabel Jankel (già collaudati con il geniale *Max Headroom*). *Mario* è interpretato da Bob "*Who Framed Roger Rabbit?*" Hoskins, un certo Johnny Leguizamo è *Luigi*, mentre il cattivo *King Koopa* è il ribelle Dennis Hopper, un mito per la vecchia guardia. Il budget del film è di ben 50 milioni di dollari (la metà di *Terminator 2*, ma sono sempre 75 miliardi di lire! Da anni ormai in America si giudica la qualità di un film dal sua budget. Triste) e vanta gli effetti speciali più incredibili dai tempi di *Toys*. *SMB* uscirà a Luglio in USA, mentre in Italia lo vedremo probabilmente a Natale.

* Ricordate il fantastico XBR2 della Sony? Si tratta di un cenobitico televisore dotato di una speciale "Program Palette" per poter sfruttare appieno le capacità grafiche della vostra console. La TV vanta un'immagine eccezionalmente definita e... Ma queste cose le sapete già, ne abbiamo parlato qualche mese fa. Non sapete invece che, dopo la Sony, anche la Sharp si è lanciata nel settore del videointrattenimento elettronico con uno speciale televisore costruito apposta per soddisfare le esigenze degli otaku più skizzati. La nuova TV, infatti, incorpora un Super Famicom Nintendo. Sulla sommità fuoriesce uno sportellino ad hoc nel quale potete infi-

# X-MEN

MD 8 MBIT
SEGA
AZIONE
1
IMMINENTE

Forse non tutti sanno che gli X-Men, il gruppo mutante più famoso d'America, è costituito da super eroi che non hanno acquisito i poteri grazie ad avvenimenti fortuiti (tipo il morso di un ragno radioattivo), oppure perché esposti a radiazioni (come è successo per l'Incredibile Hulk). No, i tizi sono nati già con una caterva e una gazzosa di super poteri. Incredibile, ma Marvel. Cyclops, Storm, Wolverine, Nightcrawler, Shadowcat, Rogue, Phoenix e Colossus: sembra una squadra di calcio, invece sono gli X-Men, le cui avventure vengono pubblicate con regolarità asfissiante da ben 30 anni (il primo numero della testata *X-Men* uscì nel settembre del 1963). La domanda che i più si porrebbero adesso è "Embé?". Ora, invece di esprimervi per monosillabi dovreste aspettare la fine della notizia: la Sega ha pensato bene di lanciare un videogioco ispirato alle tristi vicende dei mutanti in costume, impegnati nella ricerca del povero Professor X, detto "l'incognita vivente". Mister Variabile è stato rapito dal solito beota di turno e tocca a voi riportarlo a casa, giusto in tempo per il brodino serale. Sette livelli di pestaggi furiosi, un sacco di grafica, la possibilità di scegliere tra quattro personaggi diversi.

# JUNGLE STRIKE

MD 16 MBIT
ELECTRONIC ARTS
AZIONE
1
GIUGNO

*Desert Strike* è sicuramente uno dei giochi più spettacolari e giocabili mai apparsi sul Mega Drive. Non sorprende, dunque, che la EA tenti di bissare il successo con il prevedibile sequel. Le novità: innanzi tutto il titolo. Incredibile a dirsi, ma non si chiama *Desert Strike 2*, il che ci lascia pensare che la software house più importante d'America si sia rivolta ad un'equipe di psicologi per tirare fuori qualcosa di nuovo. Non solo: la memoria del gioco è raddoppiata (va di modà, adesso, vedi *Sonic 2*, *Splatterhouse 3*, *Rolling Thunder 3* ecc.), e con essa i mezzi selezionabili (lo ricordiamo, per i più disattenti: un Comanche, uno Stealth Fighter, una motocicletta e un hovercraft, ganzo, eh?) e scenari vari. Attesissimo.

Ed ecco Clinton su un'utilitaria

Il ponte sul fiume Kwai.
(a lato)Quel coso arancione è un hovercraft. Chi l'avrebbe mai detto?

# DINOSAURS FOR HIRE

MD 8 MBIT
SEGA
AZIONE
1
IN GIRO

*Dinosaurs For Hire* (letteralmente, "Si assumono dinosauri") è il titolo di un demenziale fumetto della stramitica Malibu Comics, una delle case editrici indipendenti di fumetti più massicce d'America (tra l'altro, sono gli stessi che pubblicano *Street Fighter 2: the Comics*"). Ah, già che ci siamo, un'altra notizia nella notizia: la Bignet ha stretto un accordo con la Malibu per sviluppare una serie di giochi su CD ispirati alle avventure degli eroi dei fumetti dell'omonima casa... Ma torniamo ai dinosauri. *DfH* ha riscosso un enorme successo anche grazie alla rinnovata attenzione nei confronti dei dinosauri, tornati improvvisamente di moda grazie al best-seller di Michael "Congo" Crichton, *Jurassic Park*. La Sega, da buon opportunista, ha pensato anche in questo caso, di trasferire le avventure di un paio di brontosauri dalla carta al video, con il prevedibile obiettivo di bissare il successo. Il risultato è, appunto, *Dinosaurs for Hire* (scommetto che hanno investito almeno dieci milioni di dollari per trovare un titolo adeguato per il gioco), un gioco d'azione costituito da ben dodici livelli di blastamento totale. L'avventura si svolge, come in *Mazin Saga*, in alcune delle città più importanti del mondo: New York, Las Vegas, Los Angeles, Tokyo e le Hawaii. Un altro mega picchia-picchia? Dino Devastation...

NEWS ANTEPRIME

SPRING 93 ECTS

lare non videocassette, ma cartucce di *Mario* e compagni, senza preoccuparvi di connettere cavi e cavilli. Pollici? Venticinque. Prezzo? Circa due milioni e trecentomila lire. Possibilità che arrivi in Italia? Meno di zero. È tutto molto bello.

* Pazzesco! Ricordate il *Barcode Battler*, la nuova console portatile che sta sconvolgendo il Giappone (vedi News GP16)? Ebbene, pare che la moda non sia destinata ad eclissarsi tanto presto: una compagnia giapponese sta per lanciare un *Barcode Adapter* per il Super Famicom! Nel paese del Sol Levante sono già disponibili diversi aggeggilli per il Game Boy (uno dei quali della Namcot), ma questa proprio non ce la aspettavamo! Ricordiamo per i più disattenti in che cosa consiste il *Barcode Adapter*: è un arcano marchingegno che è in grado di tradurre gli incomprensibili codici a barre presenti sul retro di ogni merce (confezionata, s'intende, non cercateli su banane o sedani) in punteggi, e questi ultimi saranno tanto più alti quanto sono "rari" i codici. Nessuno ancora ha capito in cosa consista esattamente tale peculiarità, ma i Jappo ci hanno ormai preso gusto e la moda non sembra poi essere così passeggera... Aspettiamo trepidamente di metterci le mani sopra...

* Ricordate la disputa tra l'Electronic Arts e il network americano ESPN concernente il logo utilizzata dalla software house californiana? Ebbene, apparentemente la questione si era risolta con un nulla di fatto: le due compagnie avrebbero continuato ad utilizzare i rispettivi logo. Ma la EA ha deciso, onde evitare che in futuro si ripresentino simili episodi, di modificare il proprio. Il che significa che non vedremo più la scritta EASN (Electronic Arts Sports Network), ma *EA SPORTS*. Edificante.

* Nintendo: pare che entro la fine del 1993 vedremo il primo gioco su cartuccia a 32 Mbit. I papà di *Mario* negano fermamente, ma noi abbiamo fondata ragione di credere che il "big one" sia effettivamente in fase di sviluppo per il Super NES. Non perdete il prossimo numero di GP se volete saperne di più.
E se anche non ve ne importa nulla perché non avete un Super NES, non perdete Game Power lo stesso, toh!

* È finalmente disponibile sul mercato inglese il Game Genie per Game Boy, il gabola-maker sviluppato dai Signori delle Code (leggi Code Masters). L'aggeggillo costa circa settantamila lire ed è equipaggiato da ben centosessanta pagine di codici per una caterva e una gazzosa di giochi. La versione per Game Gear è attesa per settembre, mentre quella per Lynx non è stata annunciata per niente. Tempi duri per gli atariani.

* A proposito di adattatori e cartuccegabole, ecco una notizia che c'entra poco o niente, ma che sembra favorire la crescita dei capelli: l'impronunciabile Hornby ha commercializzato il re degli adattatori per Super NES, per gli amici *Superdeck*. In poche parole, l'aggeggio vi permette di utilizzare tutti i giochi dell'otto bit Nintendo sul sedici. La cosa sugosa è che il *Superdeck* permette al vostro Super NES non solo di leggere i giochi NES europei, ma anche quelli americani, svolgendo cioè quella funzione che era propria del Game Key della Code Masters. Ma non è

# THE SECRET OF MONKEY ISLAND

SEGA CD
SIERRA
AVVENTURA
1
GIUGNO/LUGLIO

Beh, non sarà una VGA da 256 colori, ma...

Monkey è sempre Monkey!

È con immenso piacere che vi annunciamo che la versione per Mega/Sega CD di *Monkey Island* è stata accolta in America molto favorevolmente. La critica si è sperticata in lodi e bollini premi vari e noi possiamo semplicemente augurarci che gli yankee non si siano fatti becare dall'hype (non sarebbe la prima volta). L'ormai leggendario Guybrush Threepwood approda sul Mega CD dopo aver entusiasmato i possessori di Amiga e PC. Le differenze: *Monkey Island* su Mega CD vanta una colonna sonora che crea un'atmosfera (CD power!), non vi costringe a cambiare dischetti ogni due-per-tre-sei e il resto è tutto perfetto (la presentazione è stramassiccia). Tra poche settimane, quindi, potremo mettere le mani sul gioco che i possessori del Mega CD si meritano.

# FATAL FURY

MD 12 M BIT
TAKARA
PICCHIADURO
1/2
IMMINENTE

Ha perso qualche chilo, pardon, qualche Megabit, ma è sempre *Fatal Fury*; oggi come allora, il fratello fatalista di *Red Fury*. Dopo una felice apparizione su Super NES (87%, qualche numero fa), uno dei cloni più riusciti di *Street Fighter 2* è pronto a tirar mazzate anche sul sedici bit Sega. Dodici megabittoni di furia, e poi sarà la volta di *World Heroes*...

Fatal Fury, *aspettando* Street Fighter 2 *per Megadrive...*

## ANNETTE AGAIN

I creatori del mediocre *Ernest Evans*, seguendo la migliore tradizione dei picchia-e-fuggi, con l'evidente tentativo di riscattarsi, portano questo *Annette Again* sul Mega CD. Ah, dimenticavo: *Annette Again* è più o meno il seguito di *Ernest Evans* (notato che i nomi dei titoli cominciano entrambi con le stesse lettere: AA, EE? Probabilmente è stato un suggerimento della Bonelli). Si tratta di un gioco d'azione alla *Golden Axe* con un sacco di grafica e di schermate gore che finalmente dovrebbe rendere piena giustizia al bistrattato CD-ROM Sega. La protagonista è una fantastica guerriera, lo scrolling è orizzontale, la recensione imminente. Deep deep down.

*Ancora Annette? Ma se ne va o no?*

*Manette Again: un gioco da arresto... cardiaco*

# NORMALE PSYGNOSIS

Avremmo potuto chiamarlo Speciale Psygnosis, ma in quel caso saremmo stati dei viscidi integrati. Ecco quindi svelato l'arcano (nella fattispecie, un abbarboncino). Senza perderci in discussioni da arcinofili, buttiamo invece l'occhio sulle nuove produzioni per Mega Drive della casa londinese. Un godziliardo e una gazzosa di novità per il sedici bit Sega, anzi due: *Puggsy* e *Wizzy and Lizzy*, due giochi che, se non hanno già fatto scalpore, lo faranno presto. In caso contrario, faremo lo scalpo a qualcuno.

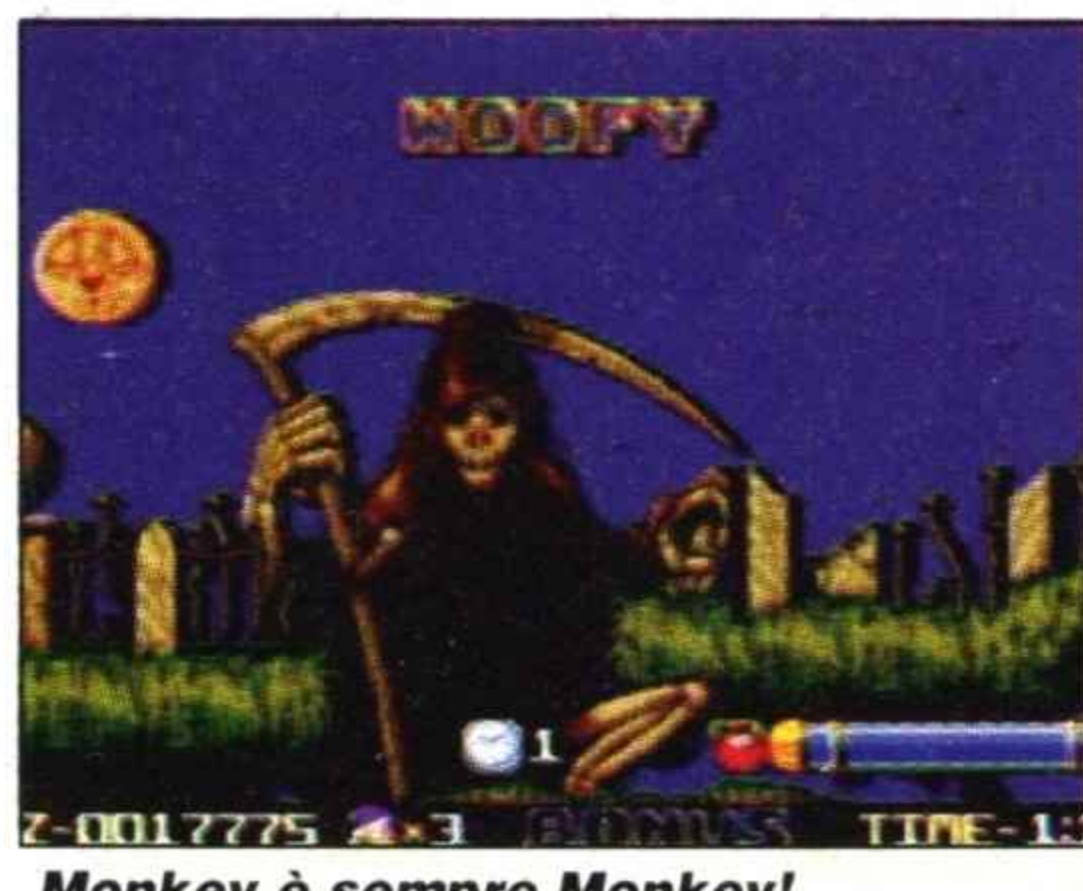
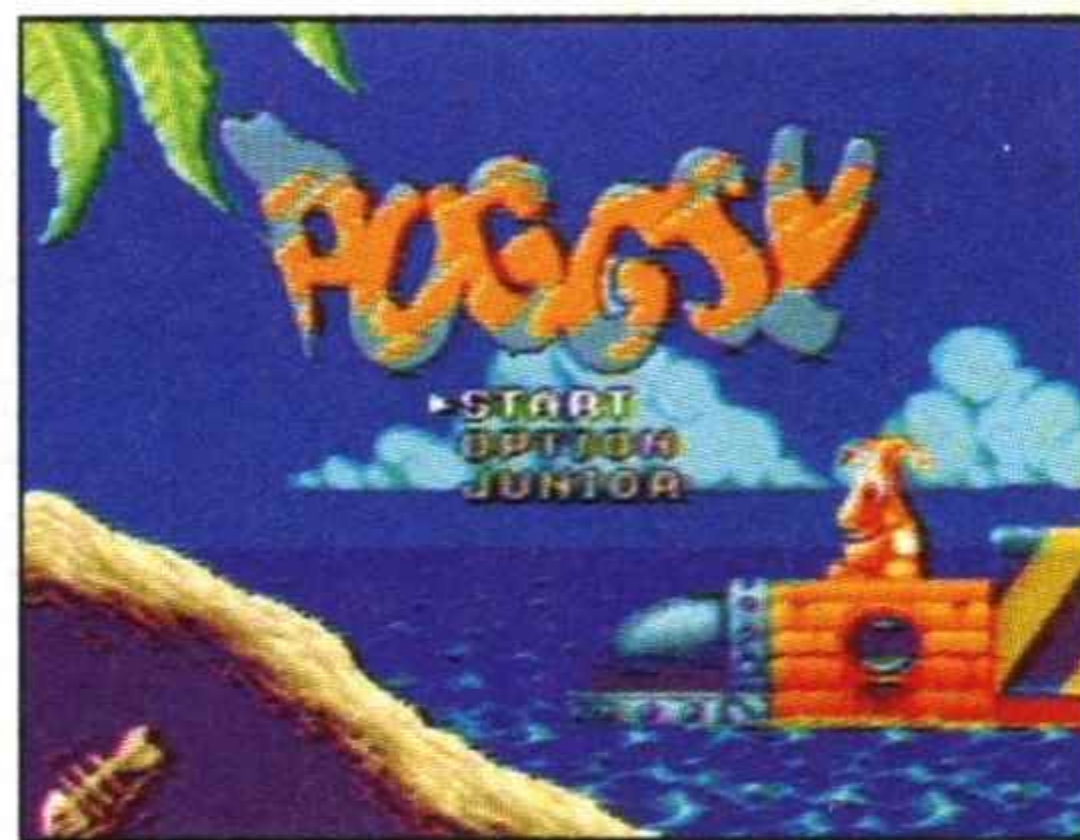
Il primo gioco non ha nulla a che fare con lo stratosferico *Bubsy* della Accolade, ma sembra altrettanto drastico. *Puggsy* è il nome di un alieno gommoso che si ritrova su un pianeta sconosciuto per colpa di un guasto al suo razzo. "Razzo! Proprio a me?", sembrano dire gli occhioni blu dell'alieno amorfo. Senza perdersi d'animo, il tizio decide che il pianeta non fa per lui (anzi, gli è parecchio ostile, ma si può?), e elabora quindi un piano di fuga non per la vittoria, ma per la vita. È necessario ritrovare i pezzi per riparare il razzo ("Ma dove razzo li trovo?" sembrano chiedere gli occhioni blu di... Ok, ok, l'avete capita) e proprio in questo consiste il sugo del gioco, quello che il buon Cardillo chiamerebbe il "quid" della faccenda. Il gioco è impostato quindi come un'avventura/azione con parecchi enigmi da risolvere, strutturato in maniera sostanzialmente varia e caotica (livelli orizzontali e verticali si alternano senza sosta e senza apparente ragione). La grafica, come potrete vedere dalle foto, è carinissima, obesa e rotonda nella peggior tradizione giapponese, che impera in questo genere di giochi. La cosa incredibile è che il gioco sembra estremamente originale e da quanto abbiamo visto anche assai immediato e coinvolgente, oserei quasi avanzare un "compulsivo", ma lo tengo per il prossimo titolo. *Puggsy* dovrebbe uscire a luglio, e ha la pretesa di farci divertire per un'intera estate.

Passiamo a *Wizzy'n'Lizzy*, un gioco d'azione a scorrimento orizzontale (in entrambi i sensi, o doppisensi che dir si voglia), assai veloce e concettualmente immediato. *Wizzy'n'Lizzy* sono due maghetti rampanti, che ritengono di aver scoperto il senso della vita: raccogliere una caterva di ingredienti abbastanza improbabili per realizzare altrettanto improbabili magie. Grazie a quest'ultime, infatti, essi possono accedere a una serie di livelli (sessanta, in tutto) nei quali stanare un sacco di coniglietti, tenerosi e insopportabili, trasformandoli in lettere alfabetiche (la coerenza è un optional di cui i videogiochi fanno volentieri a meno). Lo scopo del gioco consiste fondamentalmente nel raccogliere le lettere necessarie a comporre la parola magica che appare sullo schermo, entro e non oltre la data indicata sul fondo della conf... ehm, entro il tempo concesso, pena la morte virtuale dell'omino. *WnL* può essere giocato da uno/due giocatori (in quest'ultimo caso, lo schermo si splitta in due come in *Sonic 2*, ma, udite udite, senza rallentamenti, flickerii e pasticci di colori come nel titolo Sega). Un'ulteriore somiglianza tra i due giochi è costituita dalle animazioni del maghetto, che impenna e ruota in modo assai simile al porcello spinoso. "Mi ricorda un po' *Sonic 2*, non so, così, vagamente", fa Rical al simpatico pierre della Psygnosis, Mark Blewitt. L'anglosassone sgrana gli occhi dietro due lenti spesse come un pezzo di porfido e ribatte "Nooo... Ma scherza? E poi *Wizzy'n'Lizzy* è molto più giocabile e divertente". Parzialità o meno, il titolo Psygnosis è estremamente carino, frenetico e quasi compulsivo. Ci scappa il Powergame? Per saperlo dovrete aspettare almeno fino a luglio, quando potremo metterci sopra le mani... Concludiamo con la notizia che la Psygnosis si è buttata nel campo musicale (anche loro...): *Lemmings* è il primo di una lunga serie di pezzi dance/house martellanti che impazzeranno tutta l'estate nelle disco di tutta Europa. La canzoncina che abbiamo potuto ascoltare direttamente dalla Psygnosis, non è niente male (non a caso è stata realizzata a quattro mani con i mitici KLF, quelli di 3 A.M. Eternal). Il mix uscirà sotto etichetta EMI, per cui si impone un salto alla discheria di fiducia...

**Puggsy**

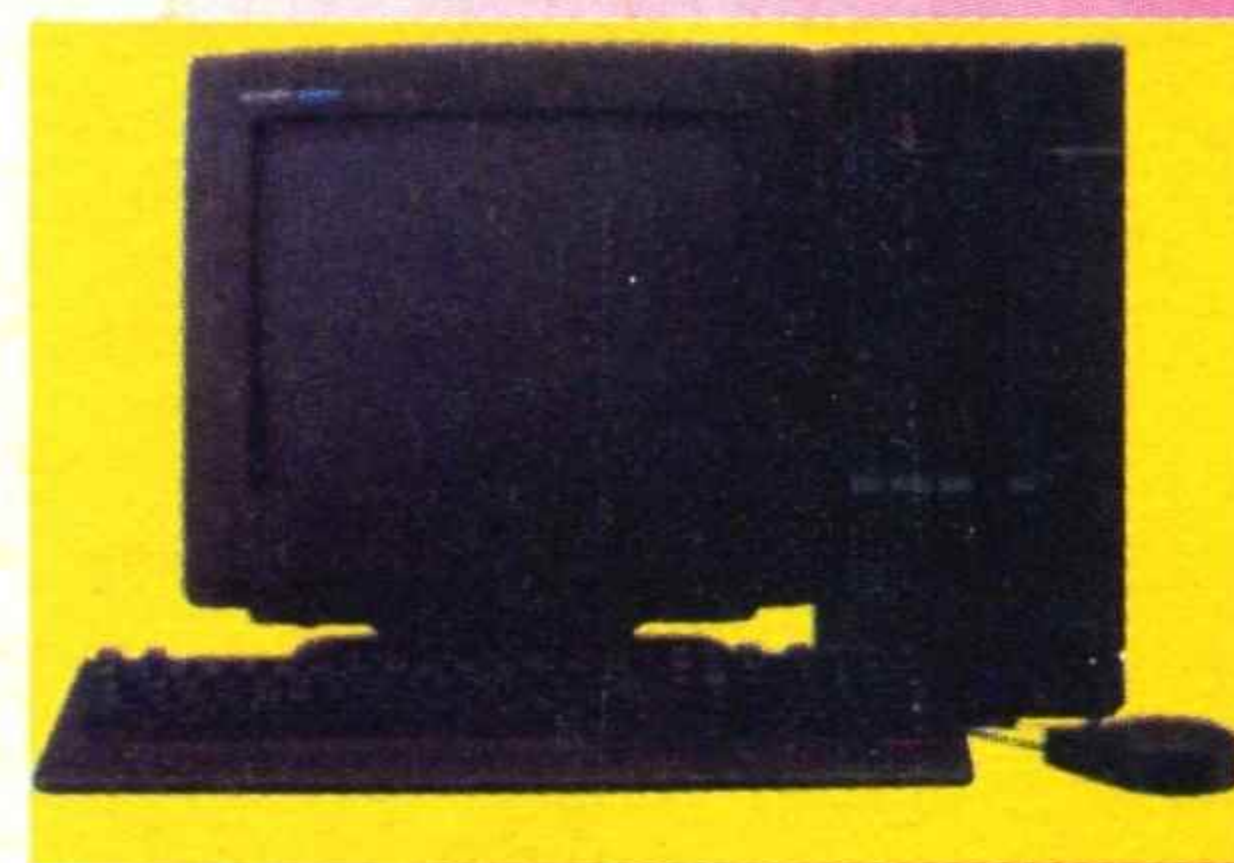
| |
|---|
| MD 8 MBIT |
| PSYGNOSIS |
| AZIONE/AVVENTURA |
| 1 |
| LUGLIO |

**Wizzy'n'Lizzy**

| |
|---|
| MD 8 MBIT |
| PSYGNOSIS |
| AZIONE |
| 1/2 |
| LUGLIO |

*Monkey è sempre Monkey!*

*Monkey è sempre Monkey!*

NEWS ANTEPRIME ECTS SPRING 93

**finita: l'aggeggio sostituisce anche gli adattatori che rendono il Super NES compatibile con le versioni americane e giapponesi della macchina a sedici Nintendo, risolvendo un fraccaio e una gazzosa di problemi. "The ultimate adaptor" (l'adattatore definitivo), come è stato soprannominato (e che in origine doveva chiamarsi NES Adaptor, non trovate fosse più poetico?) sarà lanciato a giugno in Inghilterra al prezzo di 60 sterline (circa 130 mila lire), ed è superfluo aggiungere che gradiremmo vederlo presto commercializzato anche in patria.**

*** È uscito qualche mese fa il successore del mitico Sharp X68000, l'Amiga del Sol Levante. Si basa sempre sul draconiano Motorola, ma la nuova versione monta un 68030 e (esatto) si chiama X68030 (un Amiga 1200 giapponese, un po' più massiccio, via). Il look è stupendo (tutto nero, cattivissimo), il software anche. Peccato che non lo vedremo mai in patria. Dream on.**

*** La Sega of America ha acquistato dalla Virgin i diritti di *Spot: the Quest for Coolness*, realizzato dagli autori del bellissimo *Mick & Mack: Global Gladiators* (90%, Powergame, GP14) che distribuirà personalmente negli Stati Uniti. Sembra però che la Virgin abbia mantenuto i diritti per il mercato europeo. Non si sa nulla sui rovesci.**

## SUPER GULP, VIDEOGIOCHI IN TIVVU'

**Ne avevamo parlato un paio di mesi fa, e ora siamo in grado di fornirvi le prime immagini di *Games World*, il primo programma televisivo ispirato ai videogiochi trasmesso via satellite! L'emittente inglese *Sky One* che trasmette su Astra ha infatti lanciato lo scorso marzo la trasmissione prodotta dalla Hewland Int. riscuotendo un successo senza prece-**

NEWS ANTEPRIME

ECTS

SPRING 93

denti. Lo spettacolo ha guadagnato uno share pazzesco in pochissime settimane, piazzandosi alle spalle solamente degli stramitici *Simpson*, sempre trasmessi da *Sky One*. *Games World* va in onda alle 7 C.E.T. (central European Time) dal lunedì al venerdì su *Sky*, e dura circa trenta minuti. Se avete l'antenna parabolica, non missatelo, e se non l'avete, beh, eccovi uno dei (tanti) motivi per cui dovreste procurarvela.

## LA PIONEER SI FA IN DUE

Lo avevamo visto in America, al CES di Las Vegas, e ci aveva positivamente impressionato. Si tratta di un lettore LD-ROM della serie LaserActive, in grado di leggere oltre ai "normali" videodischi (ovvero film su laser disk) tutto il software per Mega CD o Turbo Duo, grazie ad un semplice adattatore. La cosa ancora più positiva è il prezzo dell'aggeggio: meno di un milione di lire. Se si considera che un lettore di videodischi costa almeno una cocuzza e che un Mega CD o un Duo almeno mezzo milione, è evidente che l'offerta della Pioneer è particolarmente vantaggiosa. Il LaserActive è stato lanciato in America nelle scorse settimane, e un lancio europeo è ormai imminente. La brutta notizia è che la Pioneer Italia, interpellata telefonicamente, è letteralmente "cascata dal pero", come spesso accade in questi casi, lasciandoci supporre che la macchina non sarà lanciata in patria nei prossimi 8-10 mesi. Vuol dire che andremo tutti a vivere in Inghilterra.

## ALTRO GIRO, ALTRA CONSOLE

Dai creatori del miticissimo *FM TOWNS*, una nuova, leggendaria console è stata lanciata lo scorso marzo sul mercato giapponese. E ha fatto i suoi danni. Si tratta di *Marty*, una sorta di *FM TOWNS* senza tastiera. La macchina, un 32-bit iper-carenato, è in grado di leggere

# DEVIL'S COURSE

| |
|---|
| SUPER NES 8 MBIT |
| T & E SOFT |
| SPORTIVO |
| 1/2 |
| IMMINENTE |

Diciamolo chiaramente: a parte il discreto *Major Title* della Irem, non è ancora disponibile una simulazione di golf veramente entusiasmante. La T&E potrebbe riuscire a rompere questo digiuno forzato con la simulazione di golf più incredibile della storia dei videogiochi. Precedentemente uscita per un fraccaio di macchine, back in Japan (X68000, FM Towns, PC9801), *Devil's Course* vanta sicuramente i percorsi più spettacolari ed improbabili mai visti su un monitor. Montagne rocciose tra una buca e l'altra, laghi di lava al posto dell'acqua, dune, mostrilli vari, sono solo alcuni degli ingredienti del "percorso del diavolo". Prossimamente, sul vostro SNES.

# MECAROBOT GOLF

| |
|---|
| SUPER NES 8 M BIT |
| TOHO |
| SPORTIVO |
| 1/2 |
| LUGLIO |

Dai creatori dello strepitoso *Super Aleste*, il migliore sparatutto a scorrimento verticale per Super NES, ecco un altro gioco di golf (questo è il mese di Benetton). Anche qui, come in *Devil's Course*, il concept è stato completamente stravolto: lo scopo del gioco è fondamentalmente sconfiggere Eagle, un cyborg ultracarenato, il golfer definitivo, creato dalla crema degli scienziati giapponesi per sbaragliare la concorrenza umana. Eagle è una "macchina da buca", e perfino Jack Nicklaus o Greg Norman hanno rifiutato la sua sfida all'Hyper Golf Club, un percorso ideato appositamente per scoraggiare i giocatori in erba. Ma voi, ovviamente, non potete tirarvi indietro, perciò accettate di gareggiare con l'Aquila cibernetica. Il gioco vanta inoltre un Practice Mode molto interessante: sarà Eagle stesso ad insegnarvi tutti i trucchetti del golf. Grafica massiccia ed animazioni ultrarealistiche fanno di *Mecarobot Golf* un titolo da usmare. Speriamo non sia un altro buco nell'acqua...

*Tre umani e un super-uomo: è Mecarobot Golf*

*Ci saranno power-up tipo mazze atomiche?*

# FINAL FIGHT 2

| |
|---|
| SUPER NES |
| CAPCOM |
| PICCHIADURO |
| 1/2 |
| AGOSTO/SETTEMBRE |

Al momento il gioco è completo solo al 60%, ma potete scommettere tutto quello che volete che il prossimo gioco Capcom farà parlare molto di sé. Come abbiamo già scritto due mesi fa, *Final Fight 2* non è una conversione da coin-op, ma un gioco completamente nuovo nella migliore tradizione dei picchiaduro a scorrimento. A proposito di quest'ultimo, non sarà solo orizzontale, ma anche verticale. Sarà possibile giocare in due (scegliendo tra tre personaggi), pestarsi tra amici, effettuare una serie di mosse particolari (alla *SF2*, per intenderci) e, implicitamente, divertirsi un bel po'. Definitivo.

*Non ho parole!*

*Per la Maiella!*

# MEGA SEGA CD
## USCITE DI MAGGIO

**IMPORTAZIONE**

| TITOLO | CASA |
|---|---|
| *Microcosm* | (Psygnosis) Mega CD |
| *Dracula* | (Psygnosis) Mega CD |
| *Chuck Rock* | (Sony) Sega CD |
| *World War III* | (Bignet) Sega CD |
| *Secret of Monkey Island* | (JVC) Mega CD |
| *Hook* | (Sony) Sega CD |
| *Terminator* | (Virgin) Mega CD |

**UFFICIALI (GIOCHI PREZIOSI)**

| | |
|---|---|
| *Sherlock Holmes* | Icom |

# MEGADRIVE
## USCITE DI MAGGIO

**IMPORTAZIONE**

| TITOLO | CASA |
|---|---|
| *Mutant League Football* | (EA) |
| *Street Fighter 2* | (Capcom) |
| *Mig 29* | (Domark) |
| *James Pond 3* | (EA) |
| *Gauntlet* | (Tengen) |
| *Wing Commander* | (Sierra) |
| *Amazing Tennis* | (Absolute) |
| *Hit the Ice* | (Taito) |

**UFFICIALI (GIOCHI PREZIOSI)**

| | |
|---|---|
| *Teenage Mutant Ninja Turtles* | Konami |
| *Sunset Riders* | Konami |
| *Outrun 2019* | Sega |
| *Superman* | Sega |

*Mig 29*: preparatevi a volare con il vostro MD...

# SUPER NES
## USCITE GIAPPONESI

| TITOLO | CASA | GENERE |
|---|---|---|
| *Alien 3* | Acclaim | Azione |
| *Super Bomberman* | Hudson | Azione |
| *First Samurai* | Kemco | Azione |
| *Shadowrun* | Data East | Piattaf. |
| *Back to the Future 2* | Emi | Azione |
| *Super Wagan World 2* | Namcot | Piattaf. |

*Alien 3 sul Super Famicom è ancora più massiccio*

## CHOMAKATAISEN DRAGON CHAN

SUPER FAMICOM 8MBIT
NAXAT
GDR/AZIONE
1
GIUGNO

Oh, no! Un altro gioco impronunciabile, incomprensibile, indistruttibile. Dopo aver letto almeno sette versioni differenti del bellissimo *Kikitakai* (tra l'altro, non siamo neppure certi al 100% che si scriva così), ci potremo letteralmente scatenare con il nuovo, appetitoso titolo della Naxat. Due righe di intro: prendete *Zelda*, conditela con abbondanti tocchi di *Kikitakai Ninja* e, track! Avete un gioco nuovo di pacca: *CDC* (e tagliamo la testa al toro). La grafica è bella, il testo in giapponese no. Be prepared.

*Qualcosa mi dice che il tizio beota si becca il macigno sulla crapa.*

*Notate il cilindro del protagonista...*

## COSMO GANG: THE PUZZLE

SUPER NES 8 MBIT
NAMCOT
ROMPICAPO
1
IMMINENTE

Ok, prendete i personaggi obesi e beoti di *Cosmo Gang* (cosa vuol dire "Che ci facciamo con la redazione di GP?"), li incanalate a forza in un concept ormai consolidato (*Tetris* style), gli aggiungete qualche particolare tratto, che so, da *Yoshi's Cookie* (perché "se rubi a un autore è plagio. Se rubi a molti è ricerca", come direbbe Mizner), e - track - eccoti un giochillo bello (si spera) e fatto.

# NEWS ANTEPRIME ECTS SPRING 93

gli oltre trecento giochi e programmi sviluppati per la macchina originaria della Fujitsu ed è stata commercializzata al prezzo di 600 sterline (circa un milione e trecento mila lire). La macchina è ovviamente compatibile con CD audio e CD+G. Software house del calibro della Maxis e della Broderbund stanno collaborando con la Fujitsu, che prevede di vendere almeno 200 mila unità entro la fine dell'anno. Il primo gioco per la nuova drastica console è *Microcosm* della Psygnosis, atteso anche per *CDTV*. A quanto pare la compagnia giapponese non ha intenzione di lanciare *Marty* sul mercato internazionale, ma non si sa mai... In quel caso, come sempre, saremo i primi a farvelo sapere.

## FA SEMPRE PIACERE

* In Inghilterra il solo Super NES è venduto dalla catena Toys'R'us a poco più di 150 mila lire.
* *Sonic* è stato sviluppato in Giappone
* *Sonic 2* è stato sviluppato in America
* *Sonic CD* è stato sviluppato in Giappone (completate la serie logica)
* *Sonic 3* su cartuccia, è in lavorazione dallo scorso settembre ed uscirà il prossimo Natale. Aspettatevi nuovi personaggi simili a *Tails* e, finalmente, un gameplay leggermente diverso dal solito.
* La pubblicità inglese di *Streetfighter 2* per Mega Drive suonava così "Possessori Sega: sognateci sopra" (Dream on). A quanto pare il sogno si è trasformato in un incubo, almeno per qualcuno...
* Dopo *Kris Kross* e *C+C Music Factory*, saranno gli *INXS* e i *Gun's and Roses* i protagonisti della serie *Make your Own Video*, che in America ha riscosso un grande successo. De gustibus.
* È molto atteso, in America, il seguito di *Battletoads*, intitolato *Battletoads & Double Dragon: the Ultimate Team*, uno dei primi cross over nella storia dei videogiochi: gli eroi di due titoli completamente differenti si ritrovano assieme in una avventura tutta speciale. Speriamo sia l'inizia di un nuovo trend.

## MEGA DRIVE NEWS

Bruttissima notizia! L'uscita di *Street Fighter 2* è stata posticipata di almeno tre mesi! Atteso per la fine di aprile, il mega picchiaduro della Capcom dovrebbe adesso uscire per luglio. Il motivo non è stato precisato, ma sembra che la

NEWS ANTEPRIME ECTS

compagnia nipponica debba risolvere alcune beghe burocratiche con la Nintendo, con la quale aveva stretto un accordo esclusivo. Naaah, cinque punti in meno. La EA (che non vuol dire Emporio Armani, ma Electronic Arts, ndGiorgio) sta lavorando a *John Madden '94*. Dov'è la novità? Domanda legittima: sembra che il gioco sarà assai differente alle precedenti versioni e dovrebbe uscire solo per Mega CD. Data di uscita prevista: il prossimo Natale. La Acclaim ha intanto stretto un accordo con un importante compagnia specializzata nella creazione di effetti speciali in ray-tracing e pseudo-morphing (vedi *T2* o la recente, bellissima, pubblicità della Lancia Thema) per sviluppare una serie di giochi radicali su Mega CD, avvalendosi delle più recenti tecniche di programmazione. Per vedere i primi frutti di questo accordo, però, dovremo attendere fino ai primi mesi del 1994, il che significa che i prossimi giochi della Acclaim per il CD-ROM Sega, ovvero *Alien 3*, *Terminator 2*, *Mortal Kombat* e *WWF* non conterranno alcun effetto "specialissimo".

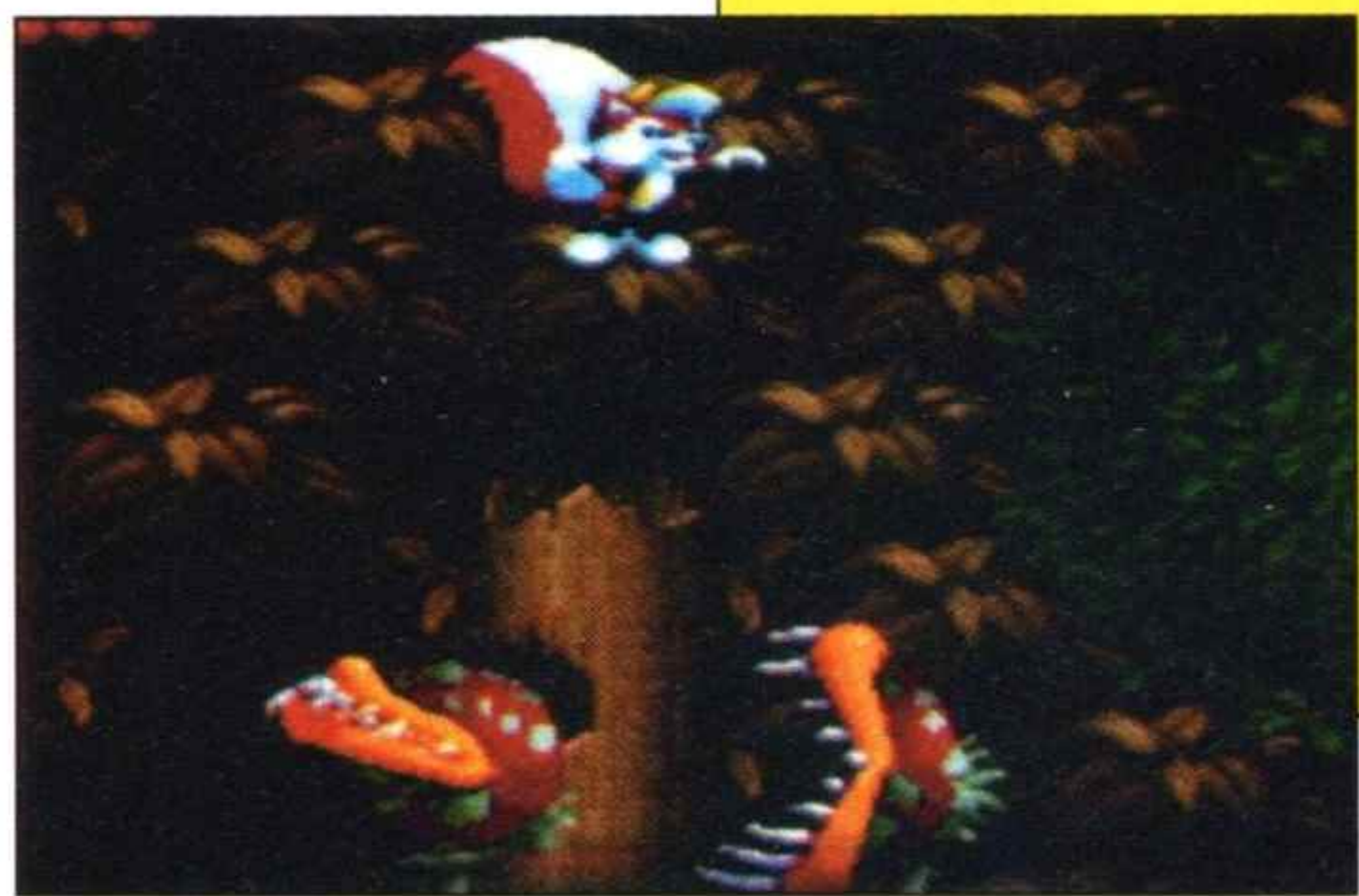
### MEGA CD NEWS

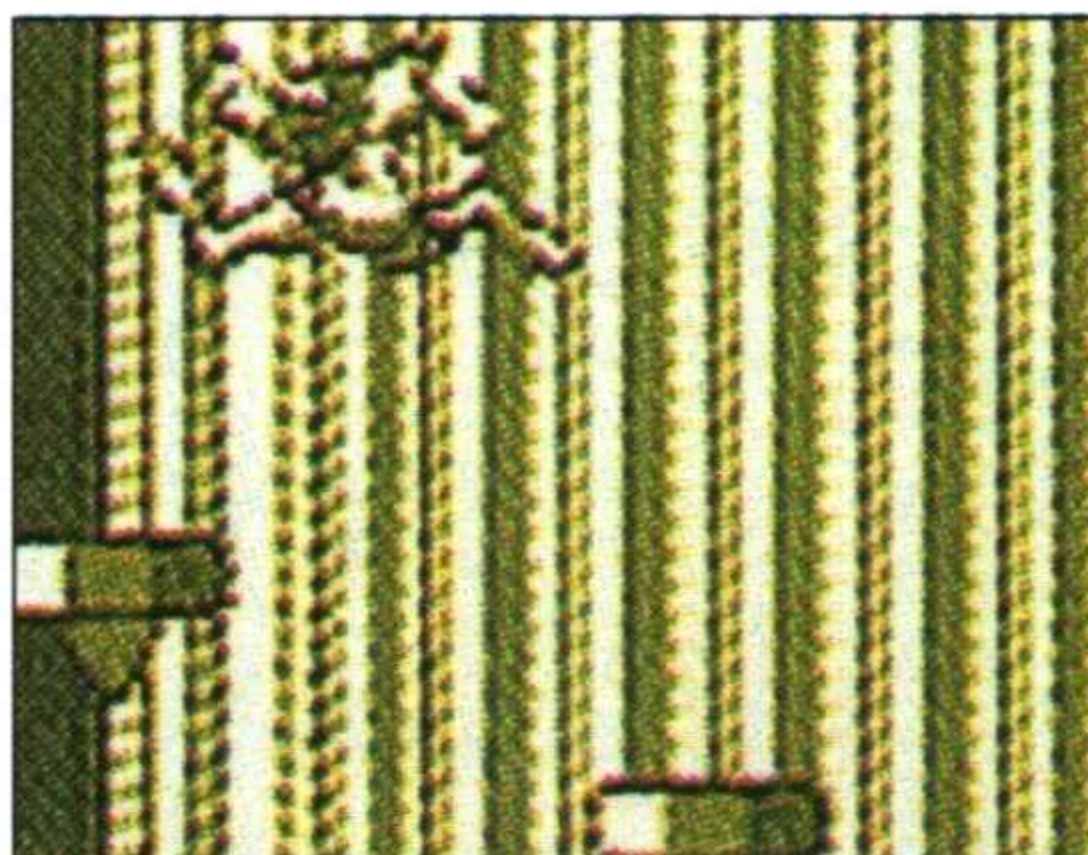
YO! La Sega sta sviluppando il proprio *Starfox*, *Starwing* o come cavolo lo volete chiamare, rigorosamente per il Mega CD. Ha cambiato titolo almeno tre volte (doveva chiamarsi *Transa Banker*, poi *Shilfeed*, adesso pare che i boss della Sega stiano cercando qualcosa di più appetibile, non li biasimiamo) e sembra essere la cosa più somigliante a *Starblade*, il capolavoro poligonale della Namco, dopo *Starblade* stesso. Il gioco, che ricorda vagamente *Epic*, sfrutta le potenzialità dei chip speciali del Mega CD. I fondali sono costituiti da bellissimi frattali che ricreano in modo estremamente realistico paesaggi marini e terrestri, ma la cosa più interessante è che il gioco skizza di bestia. Se tutto fila liscio, potremo avere non solo il miglior gioco per Mega CD mai realizzato (non che ci voglia tanto), ma anche il pezzo di software casa-

*Spettacolare! Ma il gettone dove si inserisce?*

*Lo sprite principale è minuscolo, ma tira di brutto!*

## OCEAN

Una delle software house più importanti di Inghilterra (e del mondo) ha presentato un mare di giochi stramassicci per le console Nintendo. *Super James Pond* si preannuncia come il titolo più croccante per il sedici bit, ma la Ocean punta moltissimo anche su *Mr. Nutz*, il favoloso piattaforme/azione del quale abbiamo parlato qualche mese fa. Un nuovo eroe digitale dopo *Mario* e *Bubsy*? Entrambi i titoli sono attesi per settembre. Ormai imminente il bellissimo *Pugsley Scavenger Hunt*, o, molto più semplicemente *The Addams Family II*. A proposito, in America stanno cominciando le riprese del film...

## TRADEWEST

*Battletoads*, *Battletoads* e ancora *Battletoads*. La mitica Tradewest ha presentato decine di migliaia di milioni di miliardi di versioni del giochillo rosposo più famoso del mondo. Cominciamo con *Battletoads & Double Dragon: The ultimate Team* per NES. Otto livelli, gioco a due, scrolling ultrafluido... Basta, beccatevi le foto... Uno strasicuro hit. *Battletoads in Battlemaniacs* è il nome della versione per Super Nintendo. La grafica sembra stramassiccia, vanta otto livelli di azione, super mosse alla *SF2*, gioco simultaneo a due giocatori, ed è ormai imminente. Anzi, preparatevi a una recensione già sul prossimo numero. Altro giro, altro rospo. *Battletoads in Ragnarok's World* è il titolo della nuova versione per GB. .Anch'esso imminente, *BiRW* è destinato a diventare uno dei titoli più venduti per il portatile Nintendo del 1993.

***Non è Battletoads 2...***

***...Ma Battletoads & Double Dragon!!! (NES)***

***BiB per Super NES... Be prepared!***

***Battletoads per Game Boy***

***(sopra)Un Super Contra con i rospi... (sotto) Grafica a gogo sul Super NES***

lingo più galattico di casa Sega. Intanto, *3*3 Eyes* è imminente (it's about time!)...

## KONAMI

Marionate di giochi per tutte le macchine possibili e immaginabili. Sono state mostrate le prime immagini di *Tiny Toons* per Mega Drive (vedi box), *Kid Dracula* per Game Boy, ma soprattutto *Rocket Knight Adventure*, per MD, un titolo che è già leggenda. Si tratta di un gioco d'azione a scorrimento orizzontale che vede come protagonista un topolino robotico più cattivo di *Paperoga*. La grafica è semplicemente spaziale, e le animazioni sono da premio Oscar. Ah, la versione europea di *Assaukt Suit Valken*, come quella americana, si chiamerà *Cybernator* e uscirà sotto etichetta Konami.

## 360° ALL'ITALIANA

Di Turbo Touch 360 abbiamo parlato nel numero di dicembre: ora è finalmente in vendita anche in Italia tramite la Blaster di Savona (Tel. 019/813140) al prezzo di L.74.000. Turbo Touch 360 elimina il solito joypad a croce - al suo posto ci sono una serie di sensori ultrasensibili in grado di trasformare il vostro leggerissimo tocco nel movimento desiderato - così da non farvi venire vesciche alle mani durante le lunghe sessioni a *Streetfighter 2*.

## SUPER NES NEWS

**Rumore incontrollato, ma insistente: la Capcom starebbe lavorando ad una nuova versione di *Street Fighter 2* per Super NES. Non siamo riusciti a scoprire quale delle tre (Black Belt, Turbo o Champion Edition) uscirà per il sedici bit Nintendo, ma qualcosa è DEFINITIVAMENTE in progetto. More news at eleven.**

**Super F/X chip: il prossimo gioco a contenere il brillante processore sviluppato dalla Argonaut (l'avreste mai detto?) sembra essere *Jurassic Park* della Ocean, atteso come IL gioco dell'anno. Ma parliamo ancora di Ocean, probabilmente le migliore lavatrici sul mercato. Pare che i programmatori inglesi abbiano intenzione di realizzare una versione digitale e splatterosa dello stra-mitico fumetto della Detective Comics, *Lobo*. Se qualcuno di voi si è letto il censuratissimo (negli USA) *Lobo: Paramilitary*, per non parlare di *Lobo is Back*, sa sicuramente perché attendiamo il giochillo sbavazzando su è giù per la strada; per gli altri posso dire che il tizio è sicuramente il personaggio dei fumetti più violento e volgare della carta stampata, insieme a *Marshall Law*. Attenzione, attenzione: nuovo gioco Capcom... Si tratta di *The Dragon Night: Breath of Fire* ("Alito di Fuoco", sottotitolato, "Lascia Perdere la Cucina Messicana"), un GdR che sta letteralmente sconvolgendo il mercato nipponico. La grafica è semplicemente straordinaria, ed il gameplay combina un sacco di strategia all'azione di *Golden Axe*. È inoltre possibile giocare in due. La bruttissima notizia è che il testo è completamente in giapponese, e la Capcom non ha la minima intenzione di realizzare una versione americana. No way! Vuol dire che scriveremo una petizione a Peter Main. A proposito di Capcom: è finalmente in programmazione la versione casalinga del bellissimo coin-op *Master of Monsters*, ma non lo vedremo prima di Natale.**

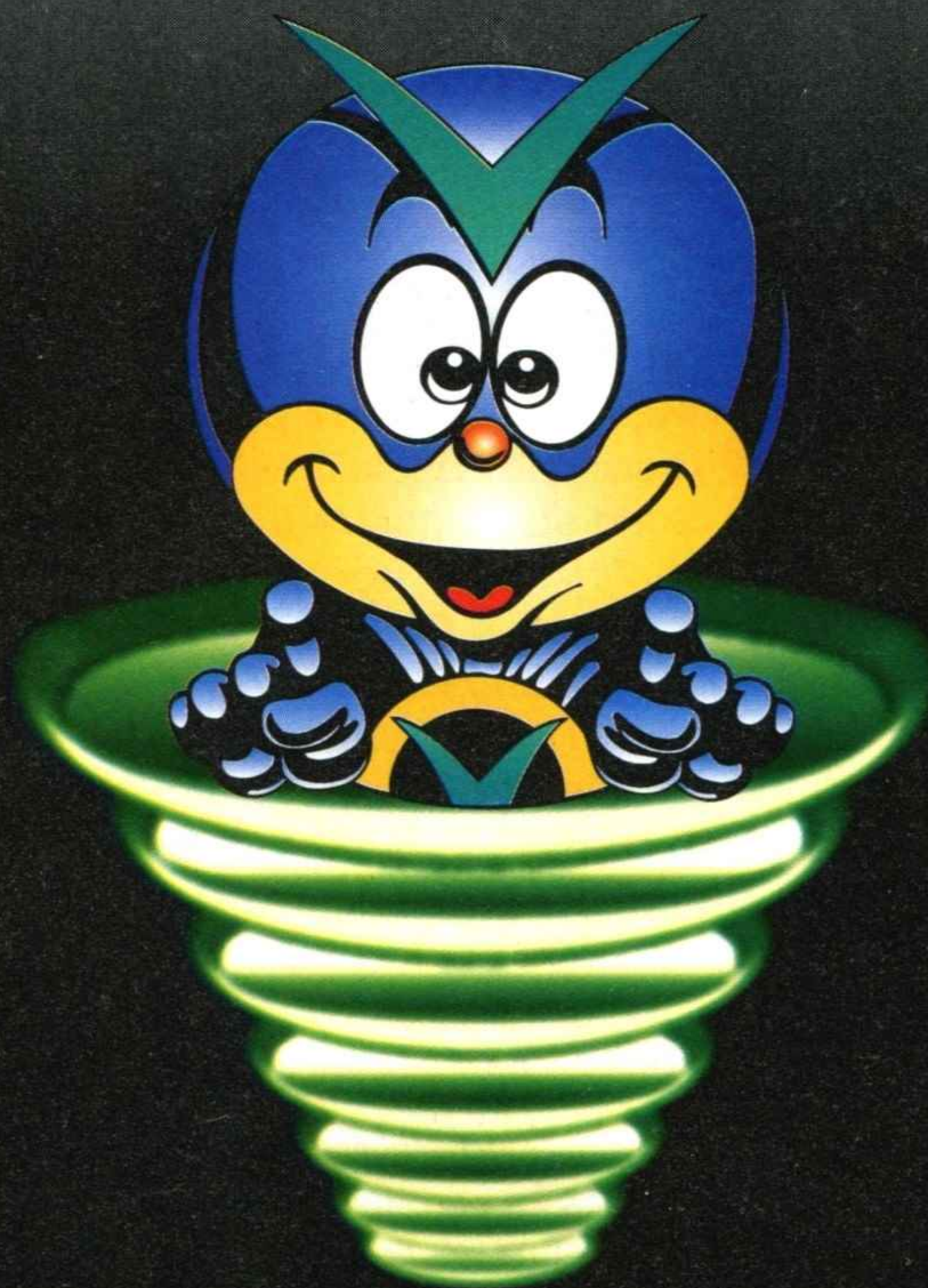
***Road Rash* sul Super NES? Pare proprio che dopo *Desert Strike*, *NHLPA Hockey* e *Bulls vs Blazers*, il prossimo gioco americano sul sedici bit di *Mario* e soci sarà proprio *Super Road Rash*; una versione deluxe che incorpora il meglio dei due episodi apparsi su Mega Drive. La poco nota Datam Polystar ha appena lanciato in Giappone un clone di *Valis* che sembra assai carino, e certamente più convincente del dietetico *Dream Probe:Evil Kendo* (che in America dovrebbe chiamarsi *Kendo Rage*); protagonista una discinta amazzone armata di spadone. Lo scrolling è orizzontale e non voglio battutine idiote.**

*TDK: Breath of Fire by Capcom: il GdR definitivo?*

# NON DESIDERARE I VIDEOGIOCHI D'ALTRI !

CARTRIDGES
SUPERNES
SUPERFAMICOM

2020 BASEBALL
ADDAMS FAMILY 2
BART'S NIGHTMARE
BATMAN RETURN
BIOMETAL
BLUES BROTHERS
BUBSY
CAL RIPKEN JR. BASEBALL
COMBATRIBES
COOL WORLD
DEAD DANCE
DRACULA
DRAGON LAIR
EDONO KIBA
F.1 GRAND PRIX 2
F.1 EXAUSTED HEAT 2
F.15 STRIKE EAGLE
FATAL FURY
INTERNATIONAL TOUR TENNIS
JOE & MAC II
KING OF RALLY
LETHAL WEAPON
MARIO IS MISSING
MVP FOOTBALL
NIGEL MANSELL F.1
OUT OF THIS WORLD
OUTLANDER
POWER MOVES
ROAD RUNNER
RUSHING BEAT II
S.D. GREAT BATTLE 3
STARFOX
SUPER CONFLICT
SUPER WWF 2
TERMINATOR
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY
TINY TOON
TOM & JERRY
TURTLES IN TIME
TWIN BEE
WAYNE'S WORLD

CARTRIDGES
MEGADRIVE
GENESIS

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
BATMAN REVENGE OF JOKER
BATTLETOADS
BUBSY
CHESTER CHEETAH
CHIKY CHIKI BOYS
CYBORG JUSTICE
FATAL FURY
FLASHBACK
FLINSTONES
GOLDEN AXE III
G-LOC
HARDBALL 3
HUMANS
JAMES BOND 007
KICK BOXING
KING OF MONSTER
KING SALMON
MUHAMMAD ALI' BOXING
NBA ALL STAR CHALLENGE
OUTRUN 2019
POWER CHALLENGE GOLF
SILVESTRO E TWEETY
SPLATTERHOUSE 3
STREETS OF RAGE II
STRIDER 2
SUMMER CHALLENGE
SUNSET RIDERS
TALE SPIN
TINY TOON
TOYS
WAYNE'S WORLD
WOLF CHILD

VIDEOFOLLIA
The Magic JOY ©
ON-OFF
A B C

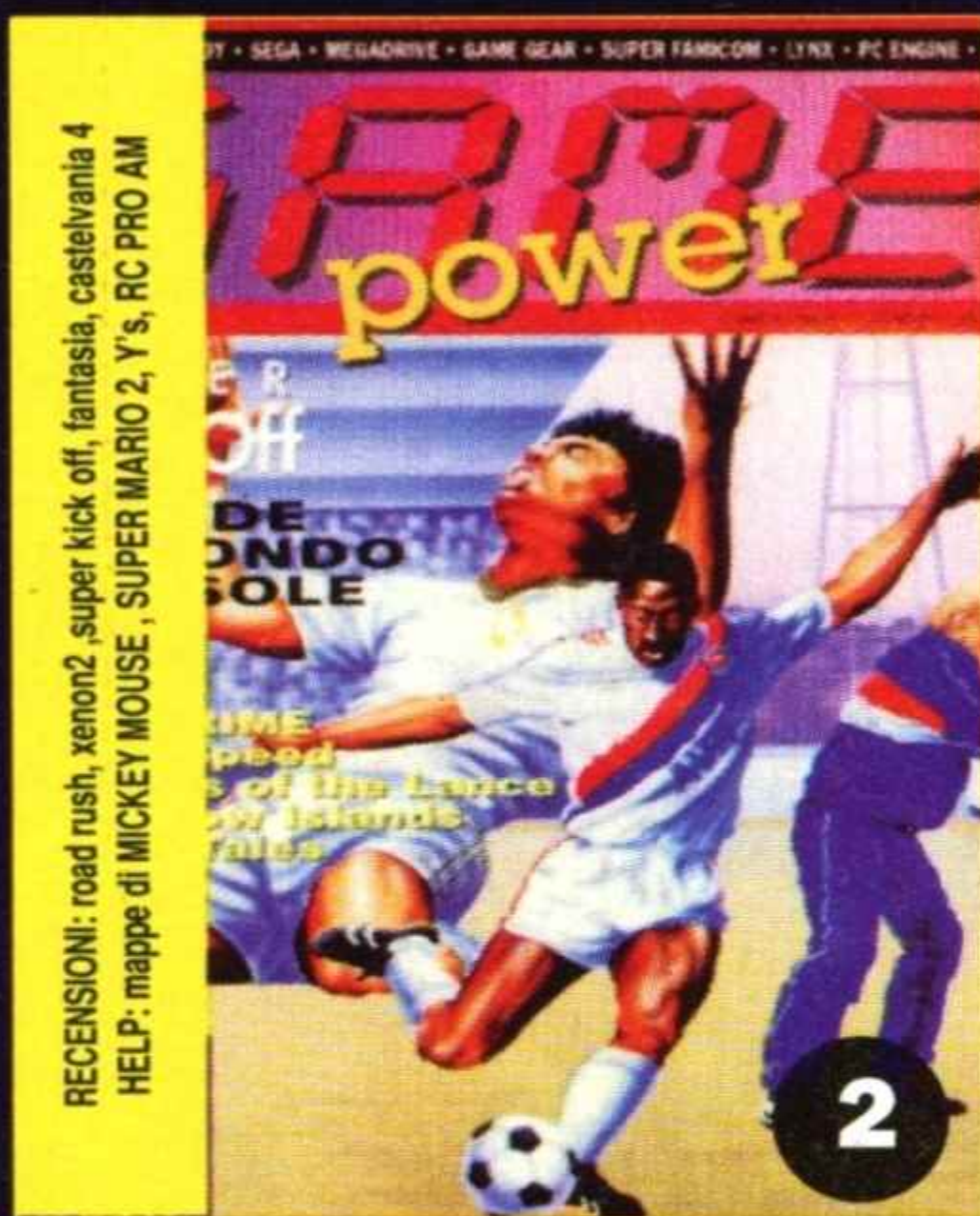
**DISPONIBILI INOLTRE TITOLI PER**
**MEGA CD e GAME GEAR**

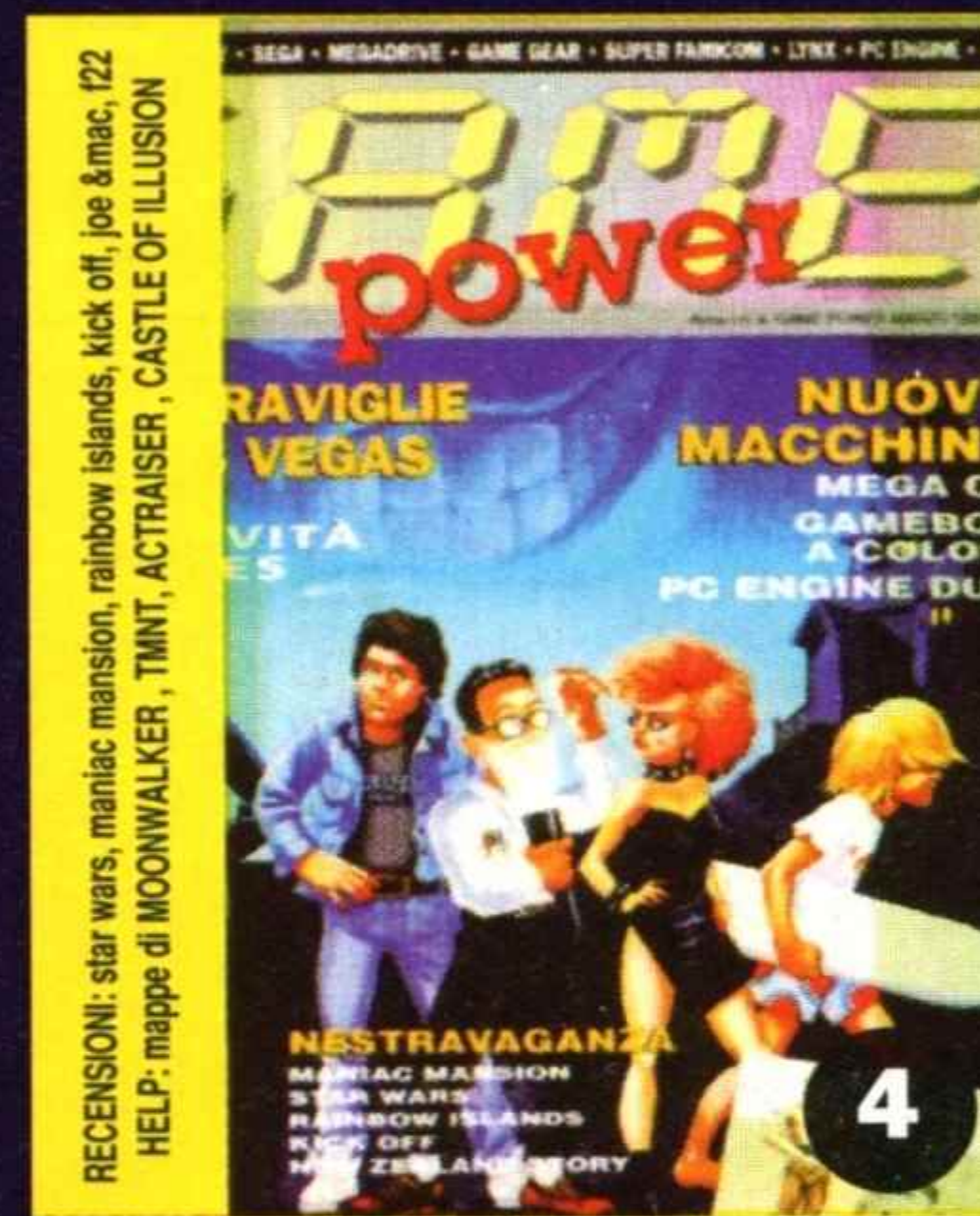
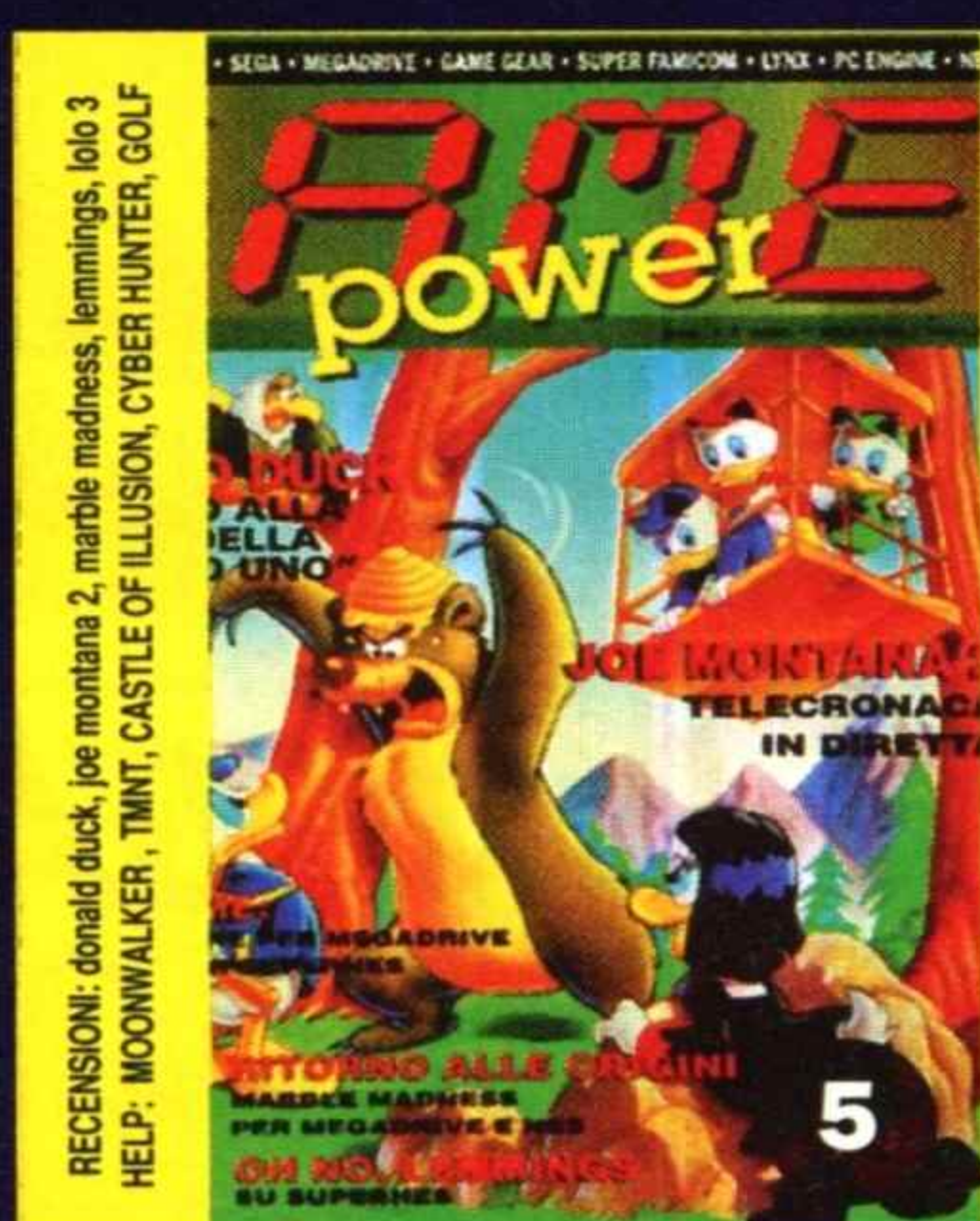
FREESBIT VIDEOGAMES

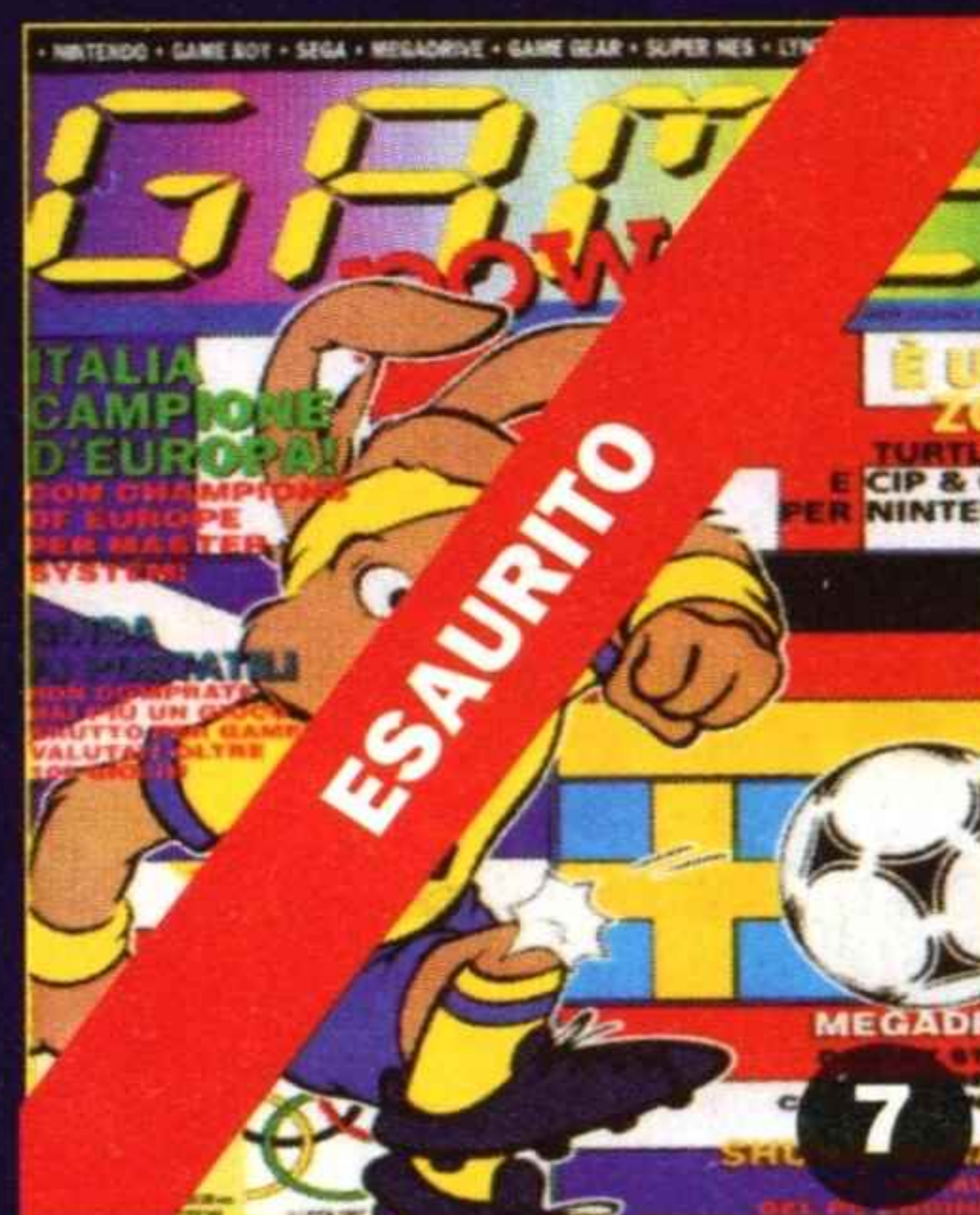
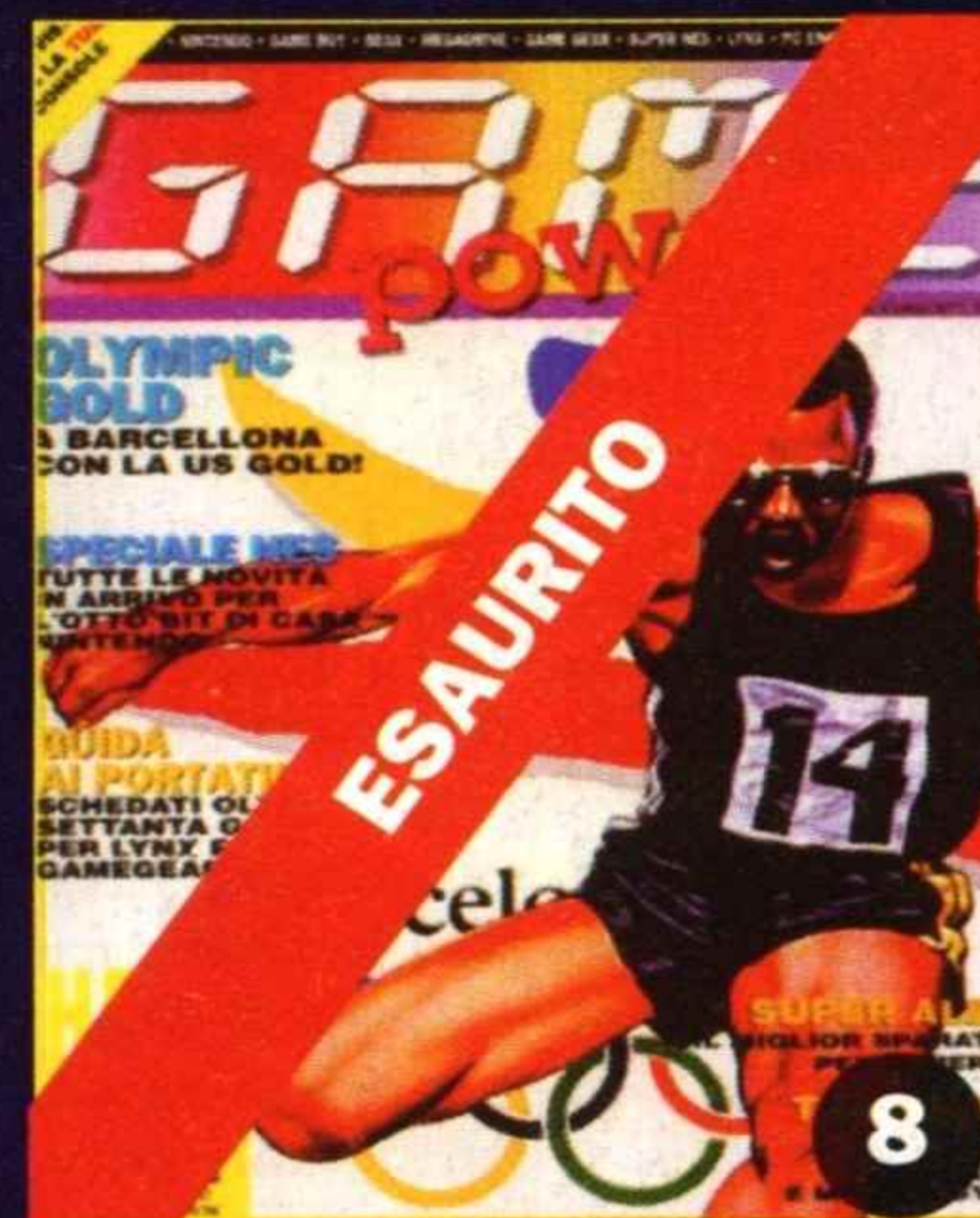

## VIDEOFOLLIA
C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

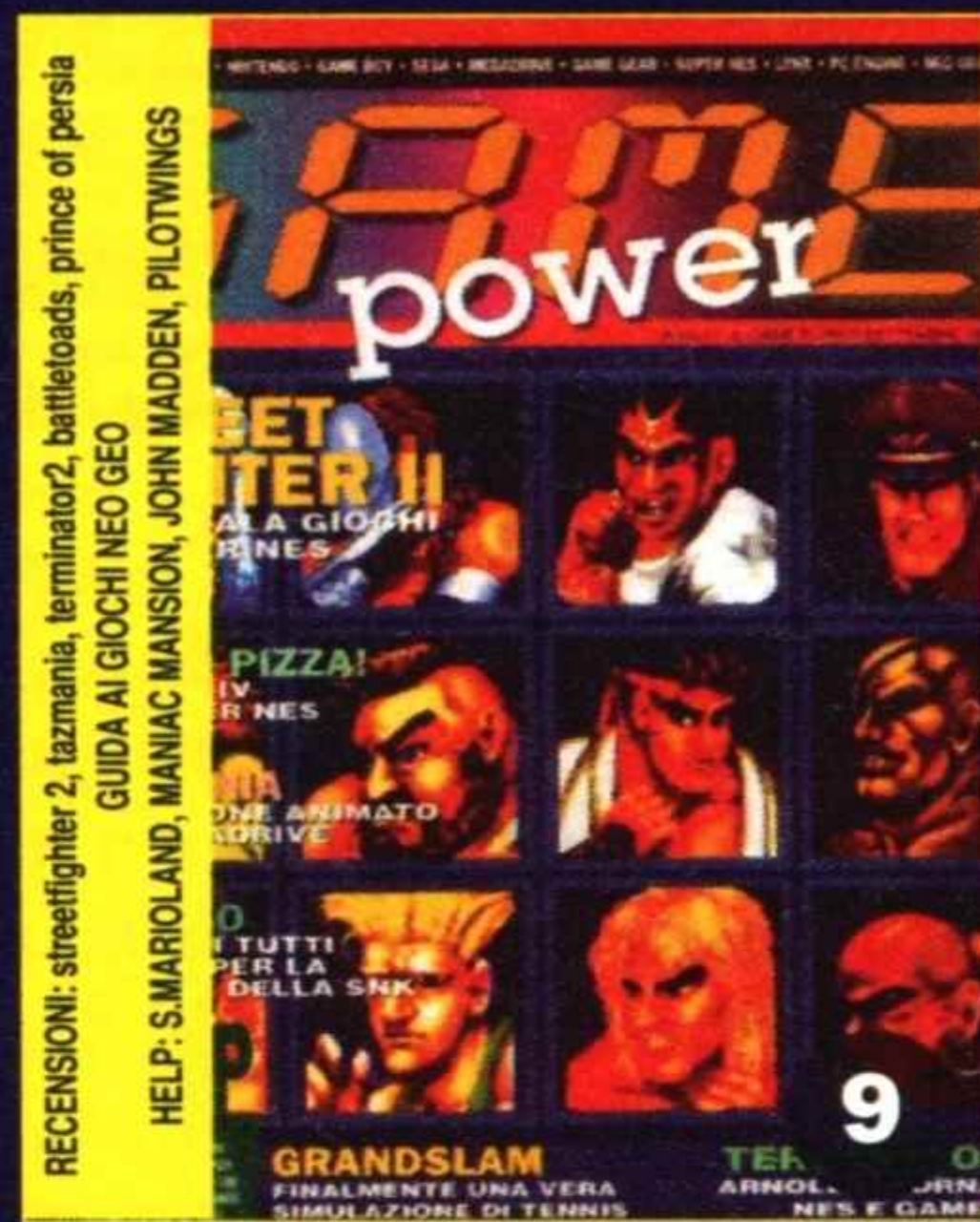
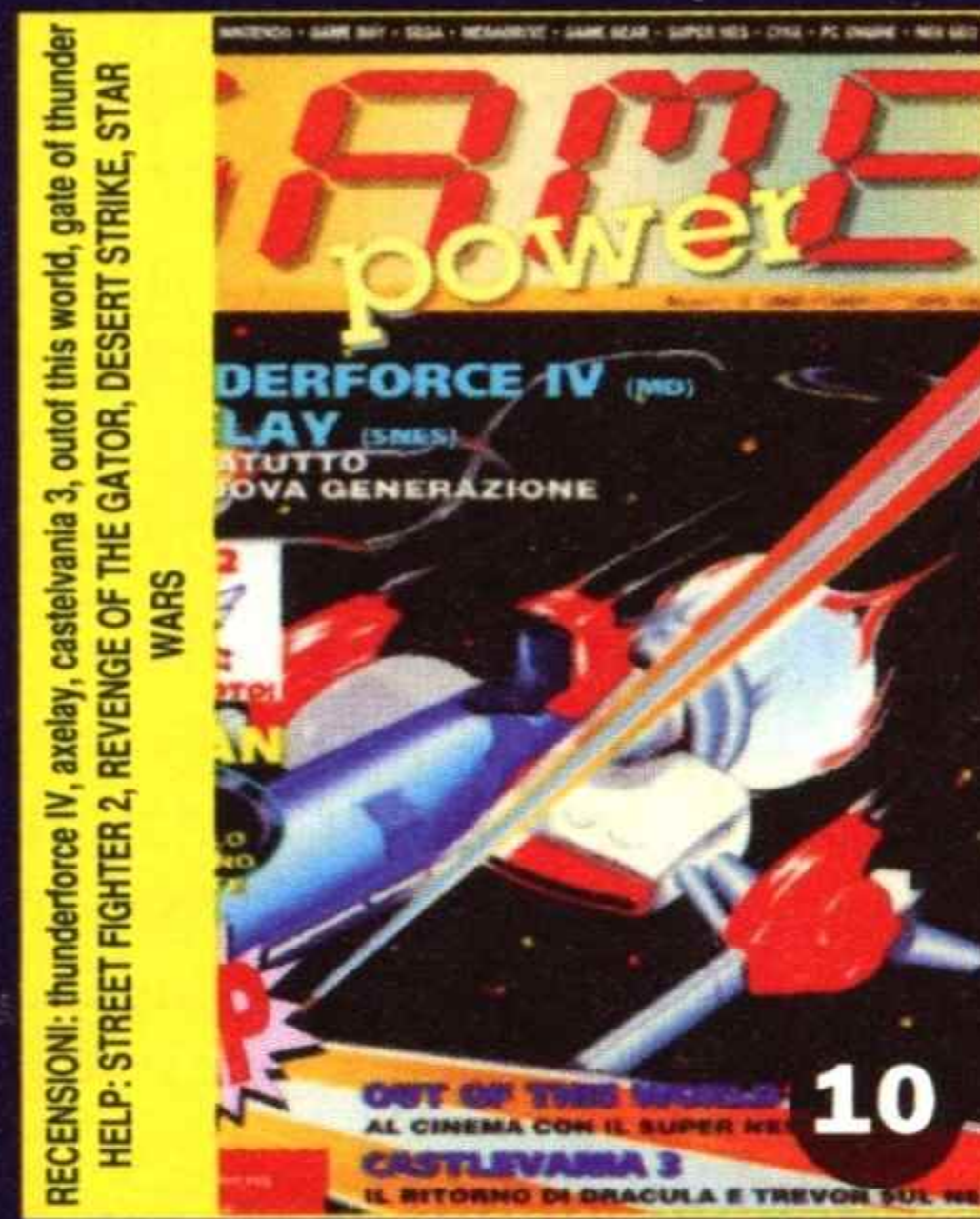
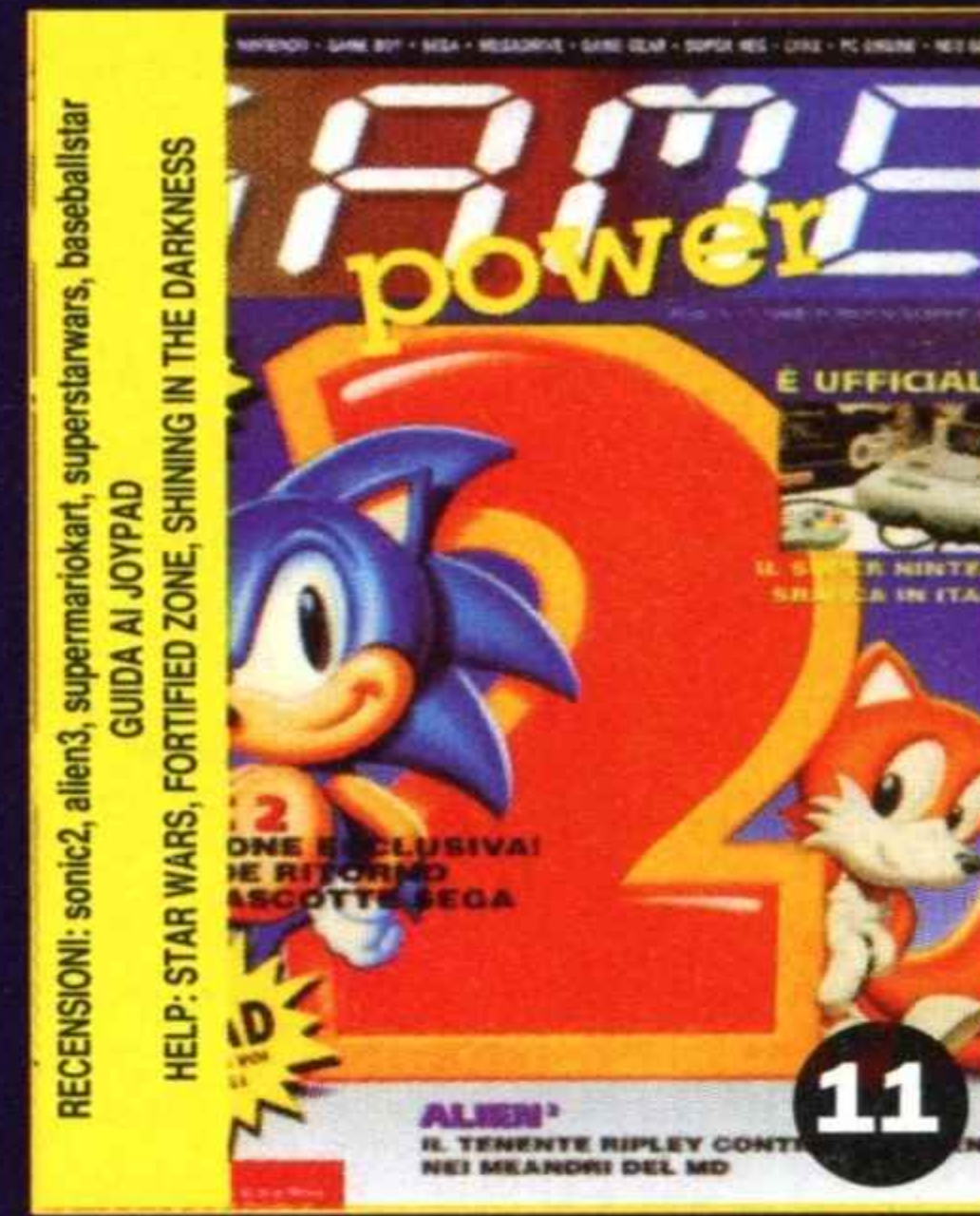

VIDEOFOLLIA

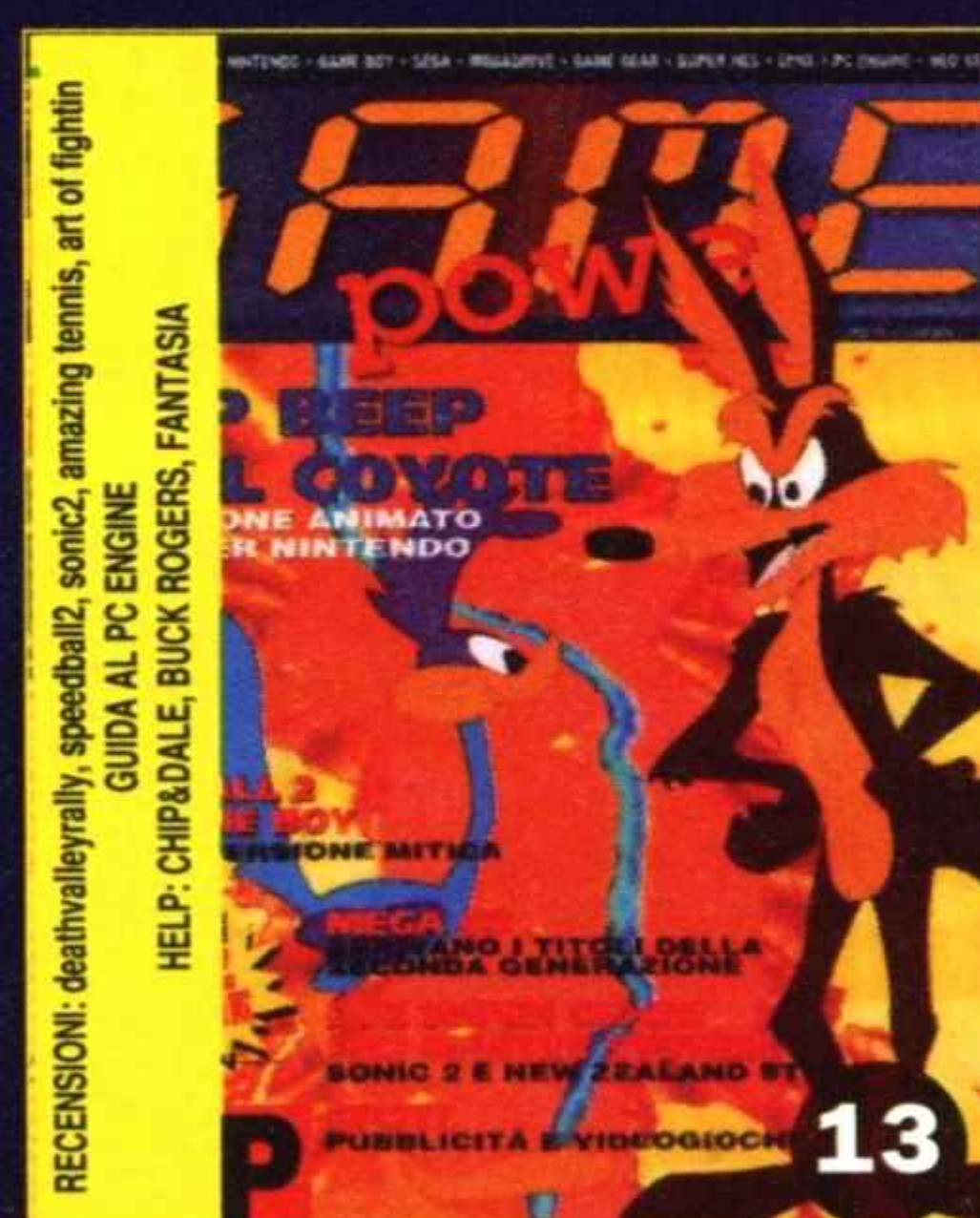
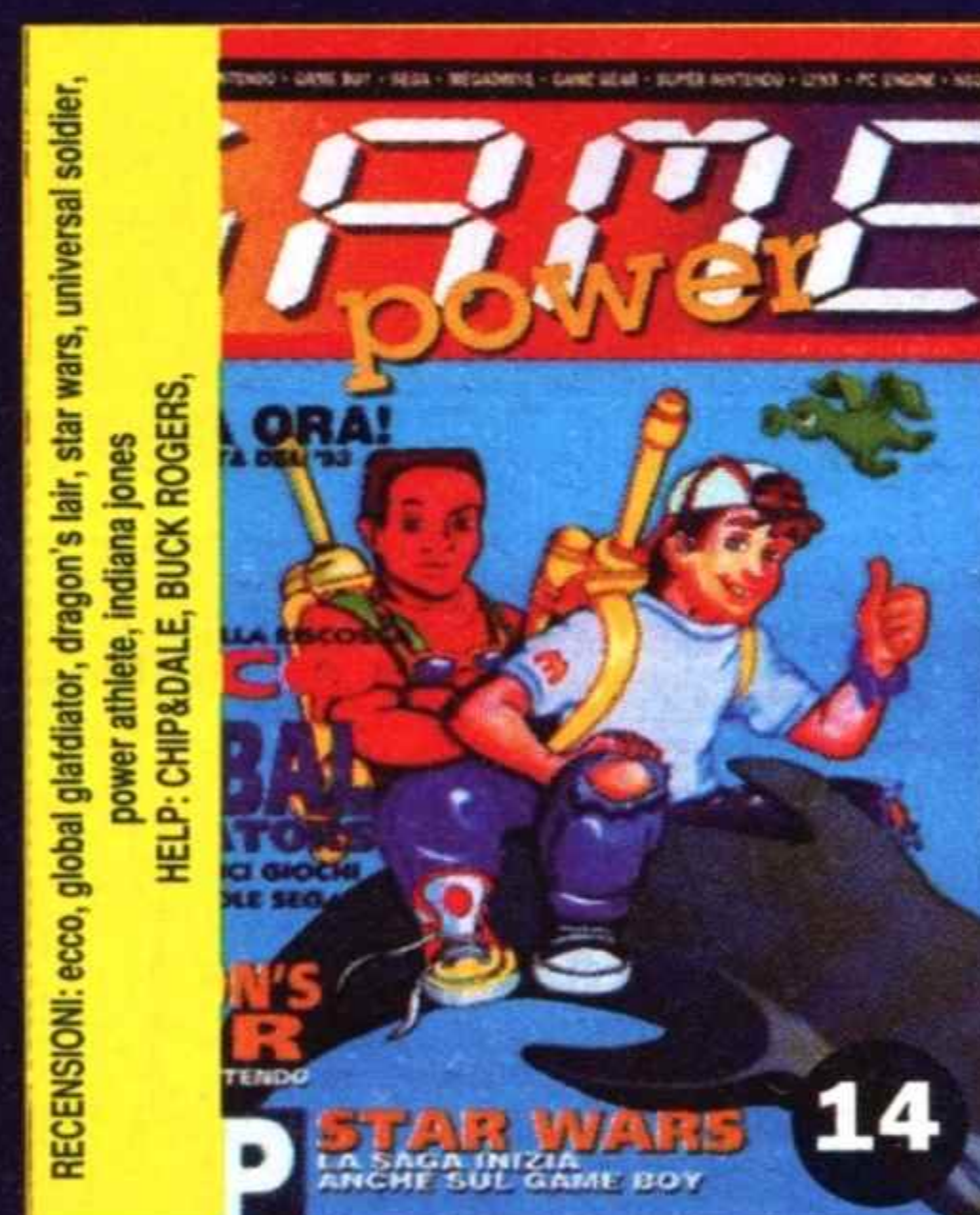
# COMPLETA LA TUA COLLEZIONE

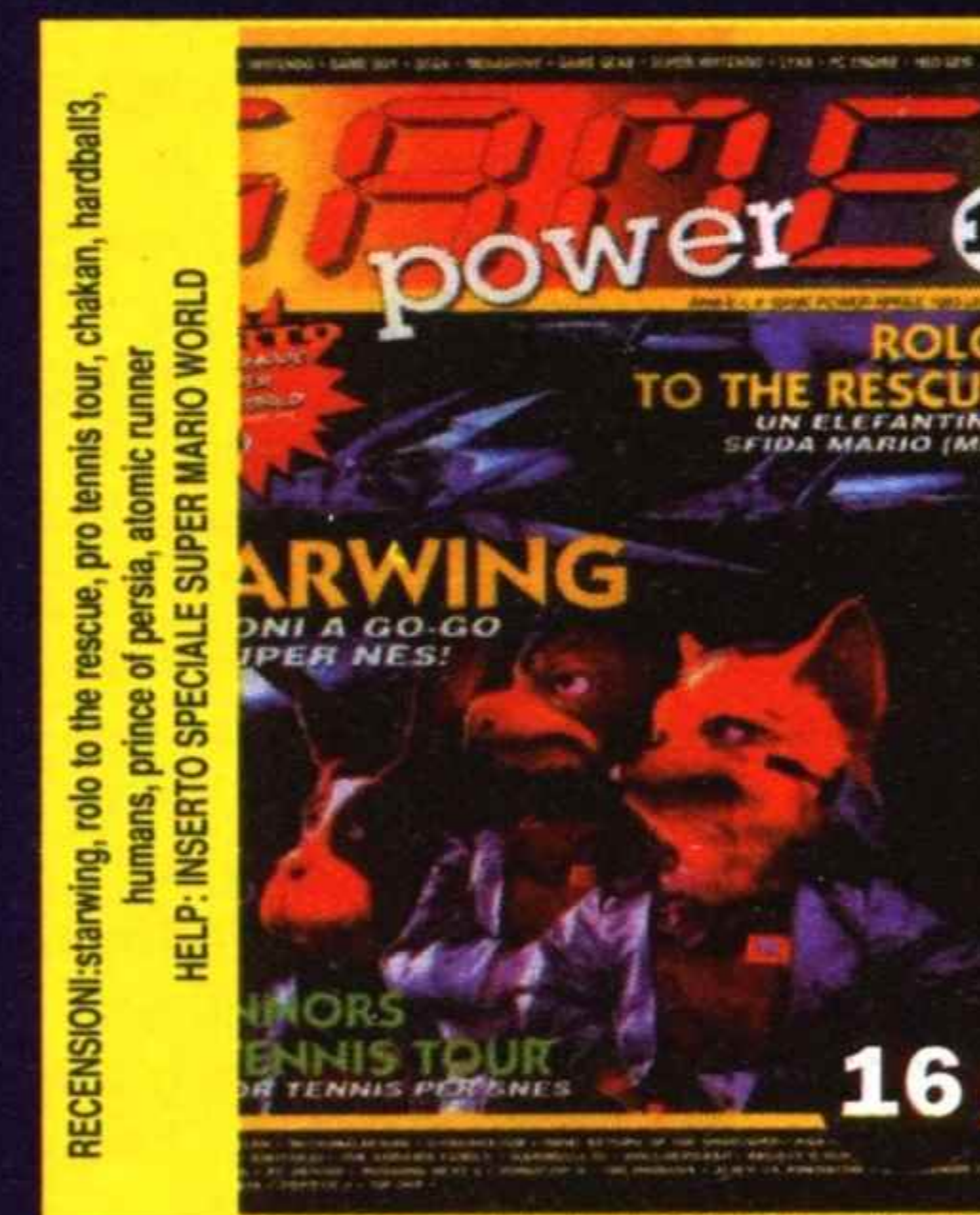
**1** — RECENSIONI: supermario world, sonic, populous, a boy &his blob, super tennis
HELP: mappe di MICKEY MOUSE e SUPER MARIO BROS 2

**2** — RECENSIONI: road rush, xenon2, super kick off, fantasia, castelvania 4
HELP: mappe di MICKEY MOUSE, SUPER MARIO 2, Y's, RC PRO AM

**3** — RECENSIONI: speedball2, quackshot, sonic, robocop2, s.formation soccer, jpond
HELP: mappe di MICKEY MOUSE, SUPER MARIO 2, SONIC, S.MARIO WORLD, F.FANTASY LEGEND

**4** — RECENSIONI: star wars, maniac mansion, rainbow islands, kick off, joe &mac, f22
HELP: mappe di MOONWALKER, TMNT, ACTRAISER, CASTLE OF ILLUSION

**5** — RECENSIONI: donald duck, joe montana 2, marble madness, lemmings, lolo 3
HELP: MOONWALKER, TMNT, CASTLE OF ILLUSION, CYBER HUNTER, GOLF

**6** — RECENSIONI: flintstones, s.wrestlemania, F1 gp circus prince of persia, super contra
HELP: ZELDA3, GOLF, TMNT, QUACKSHOT, CASTLE OF ILLUSION

**7** — ESAURITO

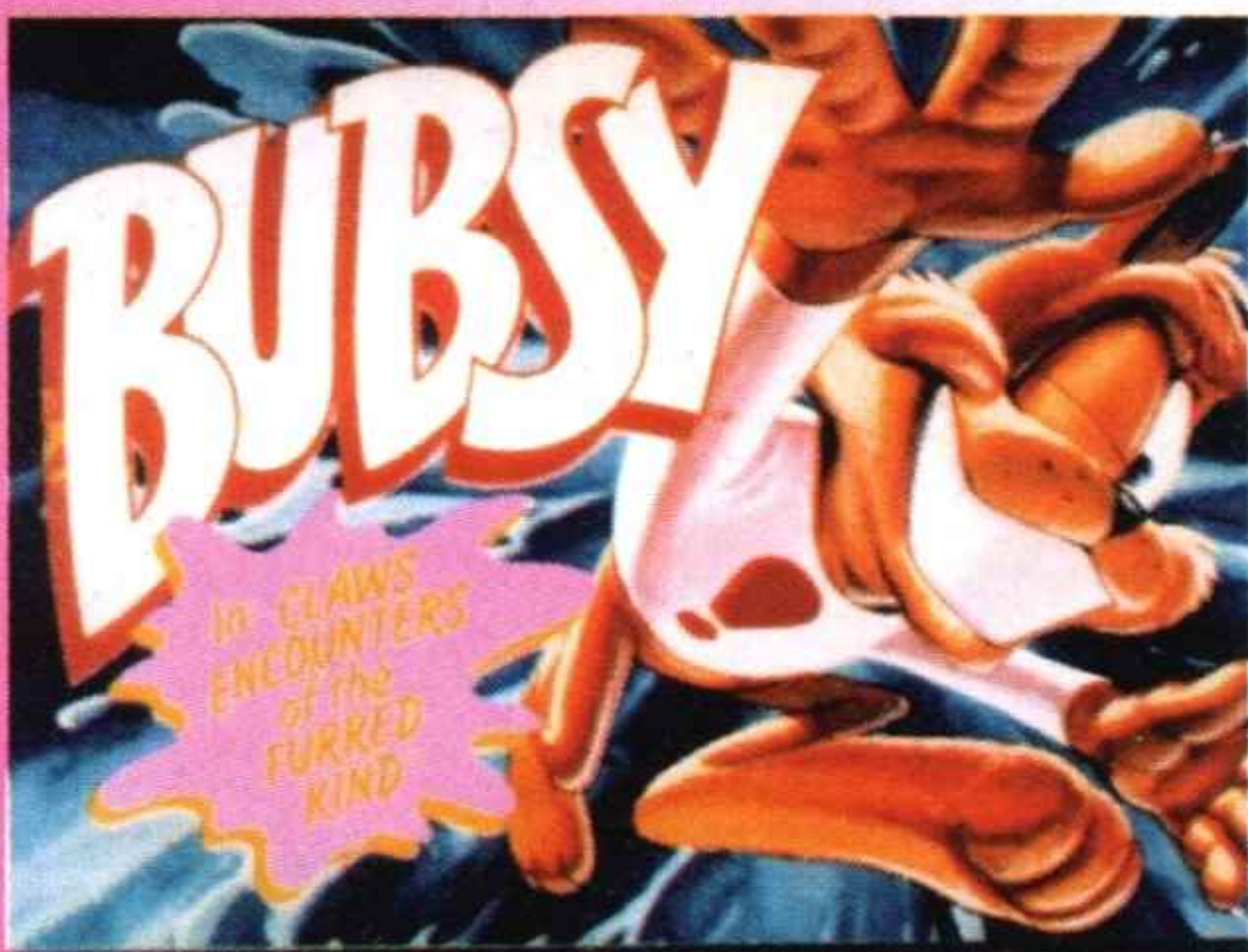
**8** — ESAURITO

**9** — RECENSIONI: streetfighter 2, tazmania, terminator2, battletoads, prince of persia
GUIDA AI GIOCHI NEO GEO
HELP: S.MARIOLAND, MANIAC MANSION, JOHN MADDEN, PILOTWINGS

**10** — RECENSIONI: thunderforce IV, axelay, castelvania 3, out of this world, gate of thunder
HELP: STREET FIGHTER 2, REVENGE OF THE GATOR, DESERT STRIKE, STAR WARS

**11** — RECENSIONI: sonic2, alien3, supermariokart, superstarwars, baseballstar
GUIDA AI JOYPAD
HELP: STAR WARS, FORTIFIED ZONE, SHINING IN THE DARKNESS

**12** — RECENSIONI: supermarioland2, lemmings, pods, magical quest, sim city, parodius
GUIDA AGLI ACCESSORI
HELP: F-ZERO, FANTASIA, FACEBALL 2000,

**13** — RECENSIONI: deathvalleyrally, speedball2, sonic2, amazing tennis, art of fightin
GUIDA AL PC ENGINE
HELP: CHIP&DALE, BUCK ROGERS, FANTASIA

**14** — RECENSIONI: ecco, global gladiator, dragon's lair, star wars, universal soldier, power athlete, indiana jones
HELP: CHIP&DALE, BUCK ROGERS,

**15** — RECENSIONI: tiny toons, streets of rage 2, mario & yoshi, pushover, bomberman 93, powermonger, another world
HELP: TAZMANIA, BATTLETOADS

**16** — RECENSIONI:starwing, rolo to the rescue, pro tennis tour, chakan, hardball3, humans, prince of persia, atomic runner
HELP: INSERTO SPECIALE SUPER MARIO WORLD

**per ordinare gli arretrati di GAME POWER inviare la richiesta a**
**STUDIO VIT, via aosta 2 - 20155 MILANO**
**costo di ogni arretrato L 10000 pagamento a mezzo conto corrente postale n 17200205**
**oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a STUDIO VIT, via aosta 2 - 20155 MILANO**

NEWS ANTEPRIME
ECTS

**Bubsy ultima ora: l'atteso gioco dell'Accolade uscirà nella versione SNES a luglio**

## GAME BOY NEWS

**La Acclaim sta lavorando alle nuove avventure elettroniche di Peter Parker, noto ai più come *Spiderman*. Il terzo episodio dell'Uomo Ragno dovrebbe fare capolino in redazione dopo le vacanze estive, per cui avete tutto il tempo di risparmiare un po' di dindi. *Zool: the Ninja from the Nth Dimension*, uno dei platform più riusciti della Gremlin, sta per diventare finalmente portatile. Verso la fine di giugno potremo infatti partecipare in prima persona alle avventure della formica guerriera più famosa del "coloratissimo e fantastico" mondo dei videogiochi. Parliamo di**

***Booster Boy, quando il portatile ed ingombrante diventano sinonimi...***

**hardware: dopo l'Hyperboy, ecco un'altra mega espansione per trasformare in un mech il vostro portatile preferito. Si chiama *Booster Boy* ed è certamente la più aereodinamica tra quelle finora visionate. Consiste nella solita serie di aggeggi indispensabili per ovviare ad alcune lacune del tascabile Nintendo, come le dimensioni ridotte dello schermo (a cui provvede una lente), la mancanza di retroproiezione (la classica lucetta), l'assenza del joystick (e qui c'è una simpatica manopolina), ecc. L'aggeggio è stato presentato in Inghilterra il mese scorso per cui non mi stupirei se qualche importatore italiano l'avesse già in vetrina.**

# THE FANG OF EDO

SUPER NES 8 MBIT
TELENET
AZIONE
1
IMMINENTE

È un incrocio tra *Eight Man* e *Super Contra*, e sembra essere moderatamente massiccio. Un sacco di cyberg (in realtà volevo scrivere cyborg, ma ho cannato... Improvviso dicendo che i cyberg sono degli androidi dallo sguardo gelido, toh) si menano mazzate a non finire, fondono corazze, fanno saltare in aria un paio di pianeti, ma poi si danno la manina ed è subito pace. Sperando che il gioco sia veloce come sembra, vi rimandiamo al mese prossimo.

# SILLY PUTTY

SUPER NES 8 MBIT
SYSTEM 3
PIATTAFORME
1
GIUGNO

*Dal mostro inviato inglese, Derek Dela Fuente*

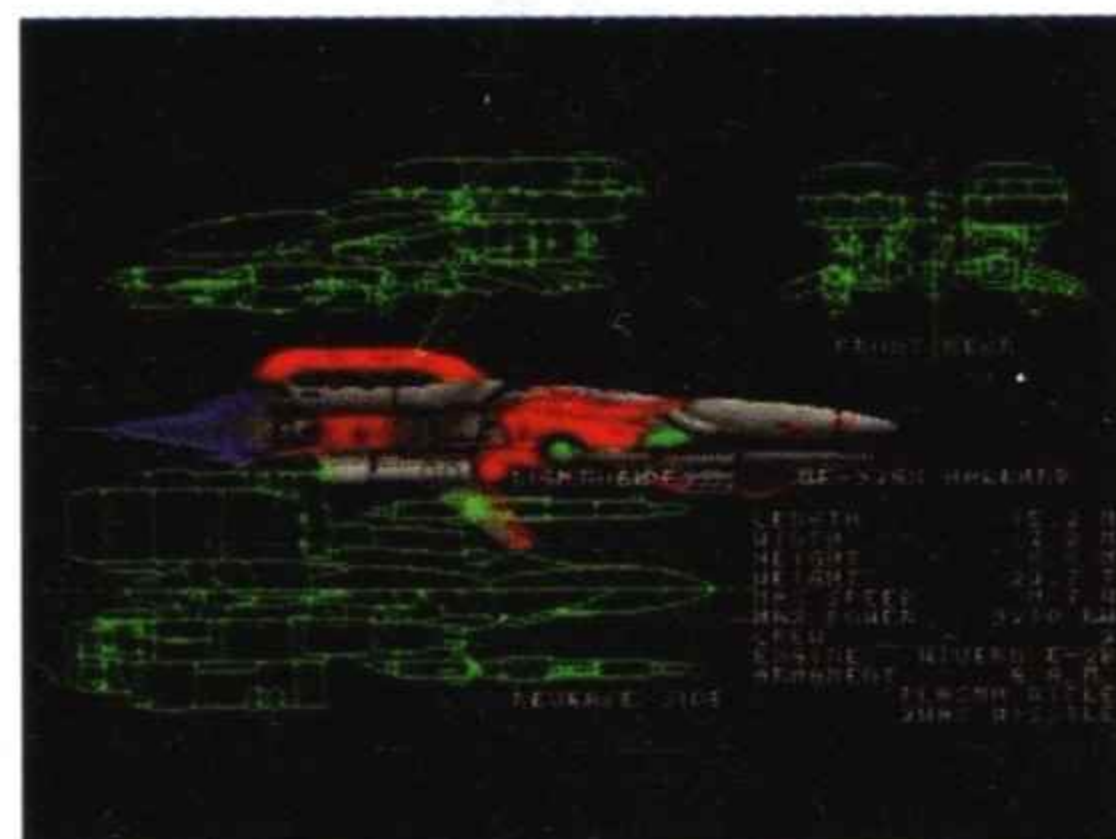
Accolto con un boato, *Silly Putty* su Super NES è una realtà. La versione per Amiga aveva fatto incetta di bollini speciali, riconoscimenti e premi Oscar, e quella per il sedici bit Nintendo sembra destinata a sorte analoga. Il gioco è stato concepito come estremamente "consolare" e non è stato un grande problema per la System 3, software house amatissima ai tempi del C64 e tuttora in pista, trasferirlo con poche differenze sulla console di *Mario*. Rispetto alla versione Amiga il gioco vanta una palette di colori più vasta e uno scrolling parallattico estremamente fluido. *Putty* è un gioco di piattaforme a scorrimento verticale ed orizzontale, vanta ben sei livelli (suddivisi a loro volta in tre stage ciascuno, per un totale di... ehm, diciotto sezioni) e permette allo sprite principale di compiere una stracaterva di mosse: se *Sonic* si limita a skizzare, *Putty* può allungarsi come un ciccone, rimbalzare, autogonfiarsi come un pesce palla, assorbire liquidi e solidi ed assumere le sembianze di un altro avversario (*Terminator 2*? Chi l'ha visto?), e si pone come diretto antagonista dello strecciabile *Robocod*. Lo scopo del gioco è collezionare un certo numero di robottini che potrete sfruttare in seguito. Essi infatti sono necessari per edificare una torre tanto alta da raggiungere il pianeta del cattivone e stanarlo con l'acqua calda. *Silly Putty* non é il solito titolo di piattaforme frenetico, tutt'altro, necessita invece di un sacco di riflessione e di movimenti calibrati. Gli enigmi abbondano, ogni livello è una sfida a sé. Se la versione Amiga era perfetta in quanto a grafica e giocabilità, più di un tester aveva sollevato qualche dubbio a proposito del metodo di controllo, che con un normale joystick risultava talvolta problematico. La System 3 assicura di aver risolto il presunto problema: d'altronde se la Nintendo ha equipaggiato il joypad del SNES con ben sei tasti, una ragione ci doveva pur essere...

# SPRIGGAN MARK 2

PC ENGINE DUO
COMPILE/NAXAT
SPARATUTTO
1
IMMINENTE

**Dai creatori di *Spriggan* (ma chi l'avrebbe mai detto, eh?) arriva un seguito più puntuale degli insulti rivolti ad Apecar. Innovazione stra-radicale:da verticale che era, lo scrolling è diventato orizzontale. Piano, piano, non tutto in una volta! Basterà questo a farci bruciare l'archivio? Lo saprete sul prossimo numero di Gippì. So just chill to the next episode (Dr. Dre docet).**

# ACTIVISION

Tre, e dico tre, titoli presentati per il Super NES. *Bio Metal*, programmato dalla Athena, è uno sparatutto a scorrimento orizzontale che sembra estremamente drastico. Resta da vedere fluidità e giocabilità. Il gioco ha sei livelli cattivissimi, una colonna sonora che se si spezza crolla tutto, e alcuni dei mostri di fine livello più massicci mai visti dai tempi di *Axelay*. Scopo del gioco: distruggere i cattivi entro e non oltre le 32 ore, pena la distruzione del Sistema Solare. *1997: Fuga da NY* nello spazio. La recensione sul prossimo numero. *Mechwarrior*, sviluppato dalla JVC e distribuito dalla Activision, è una simulazione molto d'azione e poco d'avventura strapiena di mech, grafica robotica e combattimenti alla *Robotech*. Mode 7 a go-go e un chip speciale per accrescere realismo e coinvolgimento. Il gioco sarà in tutti i negozi a partire da agosto/settembre. la versione europea è stata tradotta in inglese, francese, tedesco, spagnolo e, incredibile a dirsi, italiano. L'ultima novità è *Shangai 2: Dragon's Eye*; sempre e solo per Super NES. Il popolare gioco giapponese arriva sul sedici bit della Nintendo. Permette il gioco multiplo, tredici fondali selezionabili, undici tipi di mattoncini e migliaia di opzioni.

***In alto:* Mechwarrior:** *lotta dura tra mech.*
***Al centro:* Shangai ,** *dagli uffici alle console.*
***A fianco e sopra:* Bio Metal,** *uno sparatutto che promette grandi cose.*

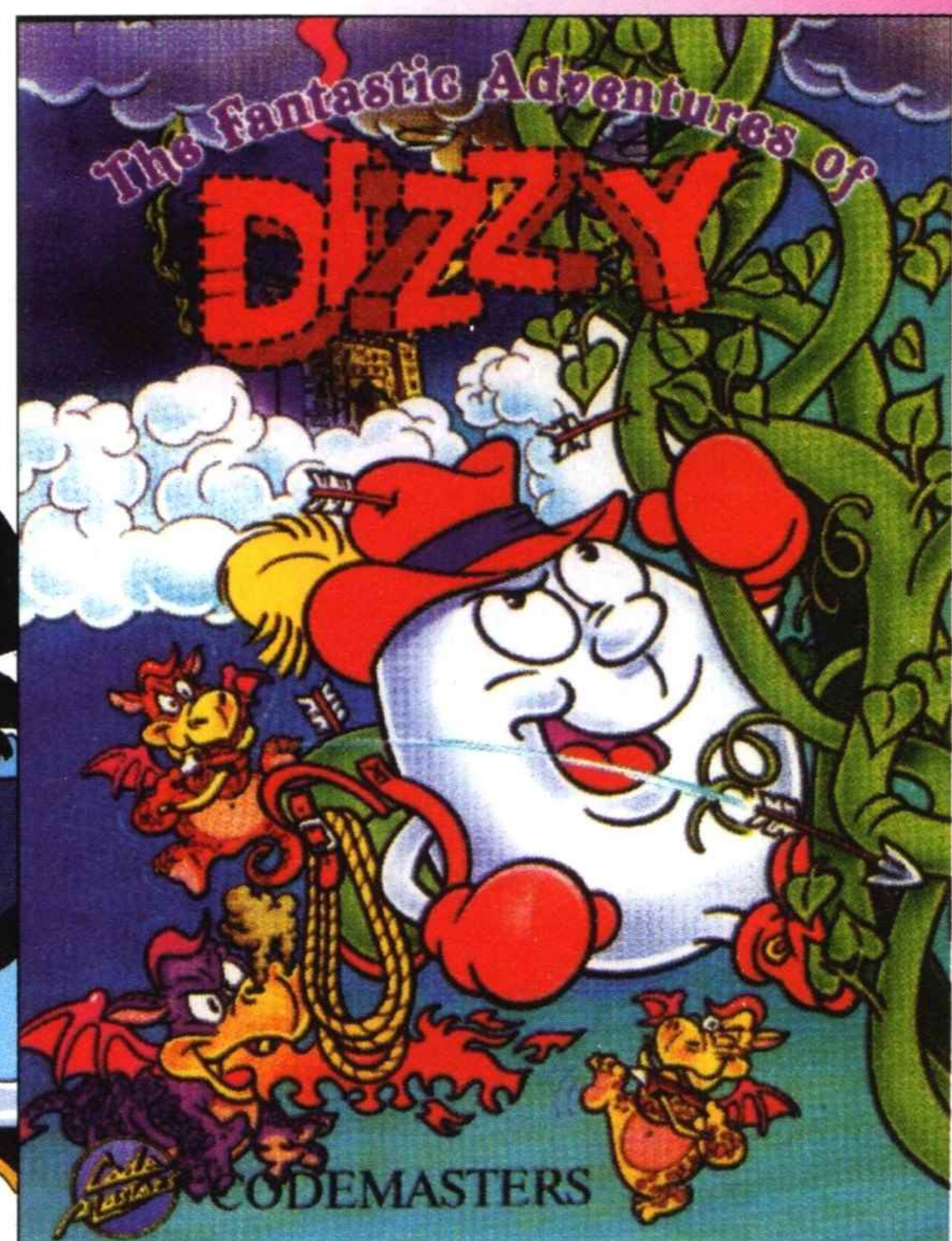
NEWS ANTEPRIME ECTS SPRING 93

**SUL PROSSIMO NUMERO TUTTE LE ALTRE SUGOSISSIME E PICCANTISSIME NEWS DELL'ETCS. DOVE HA ALLOGGIATO RICAL? COSA HA MANGIATO MADOC? TUTTO QUESTO, E MOLTO DI PIU' SOLO SU GAME POWER!**

# CODE MASTERS

Dai creatori del Game Genie, ecco una nuova serie di giochi per il Mega Drive, convertiti direttamente da mega titoli già usciti per NES. *Micro Machines* è uscito in Inghilterra tre mesi fa per la console della Sega, ma è stato presto ritirato dal mercato per ragioni non ben chiare. Comunque il gioco ha fatto in tempo a cuzzarsi voti massicci sulle riviste inglesi (ricordiamo un Mega Game da 97% di Mean Machines Sega: l'equivalente del nostro Power Game). Don't worry, il gioco dovrebbe ora uscire definitivamente. *The Fantastic Adventures of Dizzy*, galattico piattaforme/azione già uscito in versione NES. Entrambi i giochi verranno convertiti per Game Gear e Master System. Non è finita: è in arrivo una cart da due Megabit per il Nintendo riempita con quattro giochi stramassicci. Titoli? *Baseball Pro's* (vedi foto), *Soccer Simulator*, *Pro Tennis* e *BMX Simulator*.

BLEART!

The Fantastic Adventures of DIZZY
CODEMASTERS

# BANDO di RECLUTAMENTO

**Con il presente bando si chiamano a raccolta tutti i combattenti di strada.**
**ABACUS e GAME POWER**
**cercano cinque campioni di *Streetfighter 2***

**Se credi di non aver rivali a**

STREET FIGHTER II

**e pensi di poter sconfiggere qualunque avversario è arrivato il tuo momento!**

**GAME POWER organizza ad ABACUS il 1º Torneo di *Streetfighter 2.***
**(per Super Nintendo/Linea Gig)**

ATTENZIONE, i posti sono limitati quindi, se volete partecipare al torneo più tosto del mondo, iscrivetevi per tempo allo stand di Game Power.
IL TORNEO avrà cadenza quotidiana e ci saranno cinque vincitori, uno per ciascuna giornata di Abacus. Al vincitore di ciascun giorno fama e gloria, nonché l'onore di apparire su Game Power.

**ABACUS SI SVOLGE ALLA FIERA DI MILANO, PADIGLIONE 20 DAL 6 AL 10 MAGGIO 1993.**

## REGOLAMENTO DEL TORNEO

**(Regole Ufficiali Capcom per i tornei di *Streetfighter 2*)**

***TORNEO***
Il torneo di *StreetFighter 2* è un torneo a doppia eliminazione. Inizialmente, tutti i giocatori figurano nel "Tabellone dei Vincitori" e vanno avanti in questo tabellone finché non perdono un incontro.
Quando un giocatore perde un incontro, viene inserito nel "Tabellone dei Ripescati".
Quando un giocatore incluso nel "Tabellone dei Ripescati" perde un altro incontro, viene eliminato dal torneo.

***INCONTRO***
Un incontro consiste di partite singole. Per vincere una partita un giocatore deve sconfiggere il suo avversario al livello "normal". Per vincere un incontro, un giocatore deve vincere due partite su tre.

***COMANDI***
Tutti gli incontri e/o le partite si svolgeranno utilizzando i joypad regolamentari Super Nintendo forniti dall'organizzazione. Non è possibile usare joypad, joystick o altri sistemi di comando personali.

***FINALE***
La finale per il titolo di campione assoluto viene disputata tra il Campione del "Tabellone dei Ripescati" e il Campione del "Tabellone dei Vincitori". Ad ogni modo, visto che il Campione dei Vincitori non ha mai perso una partita, il Campione dei Ripescati deve vincere due incontri per per conquistare il titolo di campione assoluto, mentre il campione dei Vincitori deve vincere un incontro.

***SCELTA DEL PERSONAGGIO***
1. L'iscrizione al torneo è aperta a tutti fino ad esaurimento dei posti disponibili.
2. Al momento dell'iscrizione, i partecipanti dovranno comunicare il nome del personaggio che vogliono comandare nella prima partita. Non si può cambiare personaggio una volta che il Torneo è cominciato.
3. All'inizio di ciascun incontro, si verificano le scelte dei due contendenti per accertarsi che ciascuno cominci con il personaggio da lui prescelto (entrambi i contendenti possono comandare lo stesso personaggio) al momento dell'iscrizione.
4. Chi vince una partita tiene il personaggio scelto, chi perde può scegliere un altro personaggio.
5. Le regole 3 e 4 si applicano per ciascun nuovo incontro.

# CLASSIFICHE

**Lo spazio classifiche comincia, ormai, a ingranare. Arrivano le prime lettere, ma noi facciamo orecchie da mercante. Scherzi a parte, se volete vedere le vostre preferenze intabellate come segue, dovete semplicemente darvi da fare, ciapare carta e penna, segnalare i giochi preferiti per la vostra console (o per le vostre console, fate vobis) e spedire il tutto a: CLASSIFICHE GAME POWER via Aosta 2 20155 Milano Fatevi sentire!**

**MBF'n' The Crew**

## SUPER NES

| # | Titolo | Casa | |
|---|---|---|---|
| 1 | J. C. Pro Tennis Tour | Ubi Soft | = |
| 2 | Pop'n'Twin Bee | Konami | NE |
| 3 | StarWing (StarFox) | Nintendo | + |
| 4 | Tiny Toons | Konami | - |
| 5 | Street Fighter 2 | Capcom | - |
| 6 | Assault S.t V. (C.) | Masiya | + |
| 7 | Batman Returns | Konami | NE |
| 8 | Super Bomberman | Hudson | NE |
| 9 | Super Mario Kart | JVC | - |
| 10 | Kikitakai | Natsume | NE |

SN

Tre nuove entrate e, manco a dirlo, due sono targate Konami. Il buon *Jimbo* resiste in cima alla classifica, ma ci lasciano *Death Valley Rally, The Magical Quest, Super Star Wars* e *NHLPA Hockey.* StarWing continua il suo volo verso la prima posizione, mentre *Tiny Toons* esce dalla "zona calda". Due Super nelle ultime posizioni... Quando il superlativo scoppia.

## MEGA DRIVE

| # | Titolo | Casa | |
|---|---|---|---|
| 1 | Streets of Rage 2 | Sega | = |
| 2 | Ecco the Dolphin | Sega | = |
| 3 | Mazin Saga | Sega | NE |
| 4 | Final Fight (CD) | Capcom | NE |
| 5 | Rolo to the Rescue | EA | - |
| 6 | Mick & Mack | Virgin | - |
| 7 | Shinobi III | Sega | - |
| 8 | Super Kick Off | US Gold | NE |
| 9 | Another World | Virgin | + |
| 10 | Batman: Revenge of the Joker | Sunsoft | NE |

MD

Le prime tre posizioni restano saldamente nelle mani della Sega: *Mazinga* scalza l'elefantino della Electronic Arts, che comincia a perdere colpi. Il primo titolo per Mega CD a entrare in classifica è *Final Fight* (Capcom rules): era ora! Se ne vanno *Megalomania* (Virgin), *Sonic 2* (Sega) e *World of illusion* (Sega), *John Madden '93* (EA). Arriva finalmente *Kick Off*, ma la scalata si preannuncia assai lunga...

## Classifiche Internazionali

### TOP 10 GIAPPONESE

| # | Titolo | Casa |
|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy V | Square Soft |
| 2 | Breath of Fire | Capcom |
| 3 | Goddess Reincarnation | Atlus |
| 4 | Dragon Quest V | Enix |
| 5 | Wizardry V | Ascii |
| 6 | Sengoukoshi III | Koei |
| 7 | Street Fighter 2 | Capcom |
| 8 | Albert Odissey | Sunsoft |
| 9 | Hero Battle | Record |
| 10 | Super Mario Kart | Nintendo |

**Ai nippo piacciono i Giochi di Ruolo. Non si spiegherebbe, altrimenti, la presenza di otto titoli su dieci nella classifica di vendite del Super Famicom, back in Japan. Tre serie dominano la chart: Final Fantasy, Dragon Quest e Wizardry. La cosa divertente è che la maggior parte di questi giochi non verranno mai tradotti... Meno male che c'è Mario e Ryu...**

## PC ENGINE

| # | Titolo | Casa | |
|---|---|---|---|
| 1 | Lords of Thunder | Hudson | NE |
| 2 | Bomberman '93 | Hudson | - |
| 3 | Spriggan Mark 2 | Compile | NE |
| 4 | Cotton | Hudson | - |
| 5 | Pc Denjin | Hudson | - |

PE

È LUI! LO sparatutto. Destinato ad occupare la prima posizione assai a lungo, Lords of Thunder supera l'eccezionale action della Hudson, Bomberman '93. Ma il mese prossimo arriva PC Kid III... Crollano Gradius 2 e Gates of Thunder, mentre il nuovo della Compile guadagna la terza posizione. E Crest of Wolf?

## LYNX

| # | Titolo | Editore | |
|---|---|---|---|
| 1 | The Humans | Atari | NE |
| 2 | Shadow of The Beast | Atari | = |
| 3 | Switchblade 2 | Atari | + |
| 4 | Dracula | Atari | - |
| 5 | Joust | Atari | NE |

*The Humans*, noto anche come *Dinolympics* stronka con un paletto di frassino il cadaverico Dracula il quale perde, oltre alla prima posizione, ben tre posti. il resuscitato *Joust* costringe *Rampart* alla resa, mentre l'europeo *Switchblade 2* entra nella zona riempipista. L'elicottero di *Steel Talons* atterra fuori dai primi cinque. Aveva finito il carburante.

LX

## GAME GEAR

| # | Titolo | Editore | |
|---|---|---|---|
| 1 | Defender of Oasis | Sega | = |
| 2 | Alien3 | Arena/Flying Edge | = |
| 3 | Super Off Road | Virgin | = |
| 4 | Wimbledon Tennis | Sega | NE |
| 5 | Shinobi 2: S. Fury | Sega | - |
| 6 | Batman Returns | Sega | NE |
| 7 | Sonic 2 | Sega | NE |
| 8 | Chuck Rock | Sega | NE |
| 9 | Terminator | Virgin | - |
| 10 | S. Space Invaders | Domark | - |

Il fantastico GdR della Sega si riconferma al vertice della classifica, seguito a ruota da Ripley e da Super Off Road. Quattro nuove entrate, tutte targate Sega. Da non credersi. Più di metà classifica dei papà di Sonic, ma si può? Schiattano i Lemmings della Virgin, ci lascia David Robinson nonché Predator 2. Non ho parole, esce di classifica anche Super Kick Off. Fine di un mito.

GG

## NES

| # | Titolo | Editore | |
|---|---|---|---|
| 1 | Bucky O'Hare | Konami | = |
| 2 | Lemmings | Sunsoft | = |
| 3 | Castelian | Storm | NE |
| 4 | Dynablaster | Hudson | - |
| 5 | Star Wars | JVC | - |
| 6 | Eliminator Boat Duel | Storm | NE |
| 7 | Castlevania 3 | Konami | - |
| 8 | Bart vs the World | Acclaim | + |
| 9 | Rainbow Island | Ocean | - |
| 10 | Boulderdash | Nintendo | NE |

La Konami fa il bello e il cattivo tempo, mentre la Storm insidia i *Lemmings* con l'ex-Nebulus a bordo di un motoscafo. La Forza di *Guerre Stellari* è ormai scarica, e scende in classifica. Ci lasciano, così, senza salutarci (maleducati): *Micro Machines, Blues Brothers* e *Hyper Soccer*.

NES

## MASTER SYSTEM

| # | Titolo | Editore | |
|---|---|---|---|
| 1 | Mickey Mouse 2 | Sega | = |
| 2 | Sonic 2 | Sega | = |
| 3 | Master of Darkness | Capcom | = |
| 4 | Wimbledon 2 | Sega | NE |
| 5 | Lemmings | Sunsoft | - |
| 6 | GP Rider | Sega | NE |
| 7 | Taz Mania | Sega | - |
| 8 | Chuck Rock | Virgin | = |
| 9 | Prince of Persia | Virgin | = |
| 10 | Super Kick Off | US Gold | = |

Gli sconvolgimenti (se così possiamo definirli) avvengono solo nella parte centrale della hit parade: due nuove entrate (Gheim Pauà Rider e il nuovo tennis della Sega), mentre i grandi tycoon della zona calda amministrano tranquillamente le proprie posizioni. E Super Kick Off resiste.

MS

## GAME BOY

| # | Titolo | Editore | |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Mario Land 2 | Nintendo | = |
| 2 | Star Wars | Ubisoft | = |
| 3 | Populous | Ocean | NE |
| 4 | The Flintstones | Taito | NE |
| 5 | Kirby's Dream Land | Nintendo | - |
| 6 | The Humans | Gametek | NE |
| 7 | Speedball 2 | Mindscape | - |
| 8 | Megaman 3 | Capcom | + |
| 9 | Battletoads | Tradewest | = |
| 10 | Castelian | Storm | NE |

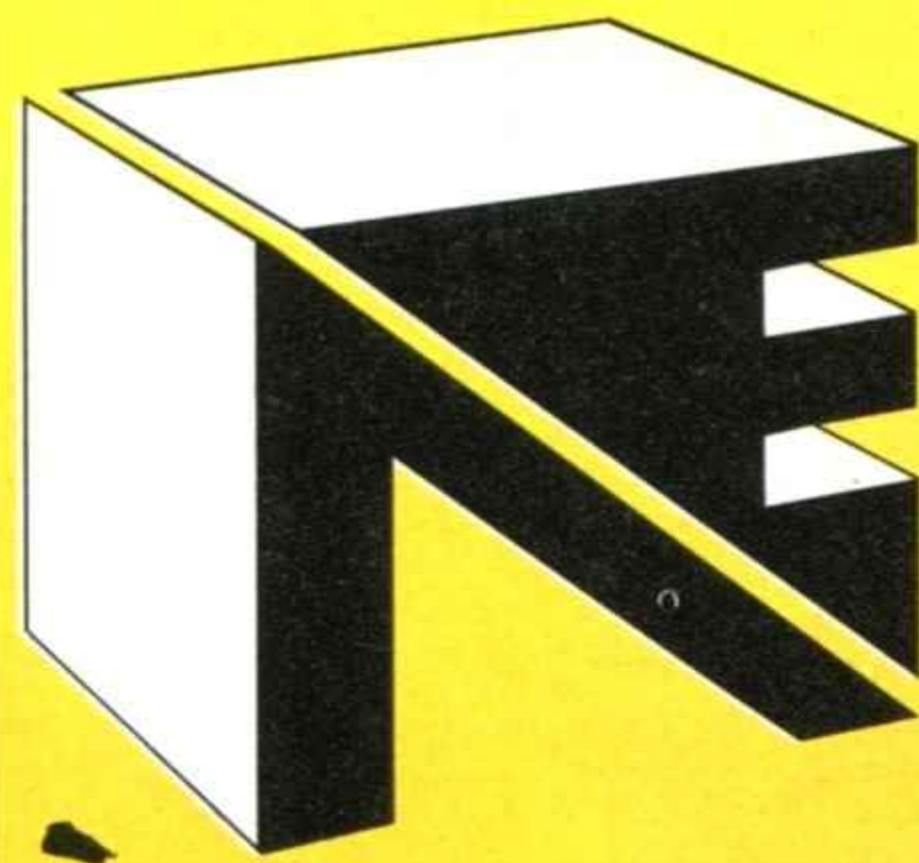
Classifica piuttosto tranquilla, quella del Game Boy: a parte *Populous* e i *Flintstones*, nelle zone calde succede ben poco. *Mario* impera, *Star Wars* immela. L'unico gioco a guadagnare posizioni è Megaman 3, mentre finiscono nel dimenticatoio *Mario & Yoshi, Parasol Stars, Rodland* e *Looney Tunes*. See ya.

GB

## TOP 10 GIOCHI DI RUOLO

| # | Titolo | Sistema |
|---|---|---|
| 1 | The Legend of Zelda part III | SNES |
| 2 | Soul Blazer | SNES |
| 3 | Shining in the Darkness | MD |
| 4 | Y's | Duo |
| 5 | Landstalker | MD |
| 6 | Phantasy Star 3 | MD |
| 7 | The Legend of Zelda | NES |
| 8 | Final Fantasy Legend | GB |
| 9 | Snatcher | Duo |
| 10 | Defender of Oasis | GG |

***Zelda*** **tiene a bada il capolavoro della Enix, mentre il GdR della Sega conquista il terzo posto. C'è spazio perfino per il NES, ma di fronte a un capolavoro come** ***Y's*** **si rischia di perdere la testa. Non perdete** ***Landstalker*****, ma solo la versione inglese, mi raccomando.**

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO**
**02 - 33000036 (5 linee)**

**ATTENZIONE !! CON "NEWEL EXPRESS SERVICE" TUTTO IL MATERIALE GIUNGERÀ ENTRO 48 ORE**

## NUOVI PREZZI !!!

SUPER NES CONTROL SET
The system of choice for the serious game player!
Dazzling 3-D effects
Digital stereo sound*
High-tech controller
Great library of hot titles
Exclusive, state-of-the-art accessories
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

**SUPERNES-SUPERNINTENDO**
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
**L. 288.000**

**SUPERNES-SUPERNINTENDO**
COMPLETO COME SOPRA
+ STREETFIGHTER II
**L. 428.000**

**SUPERNES-SUPERNINTENDO**
COMPLETO COME SOPRA
+ SUPERMARIO WORLD
**L. 338.000**

**SUPERNES BAZOOKA**
SUPER SCOPE 6
SUPER NINTENDO
CON 6 GIOCHI
**L. 138.000**

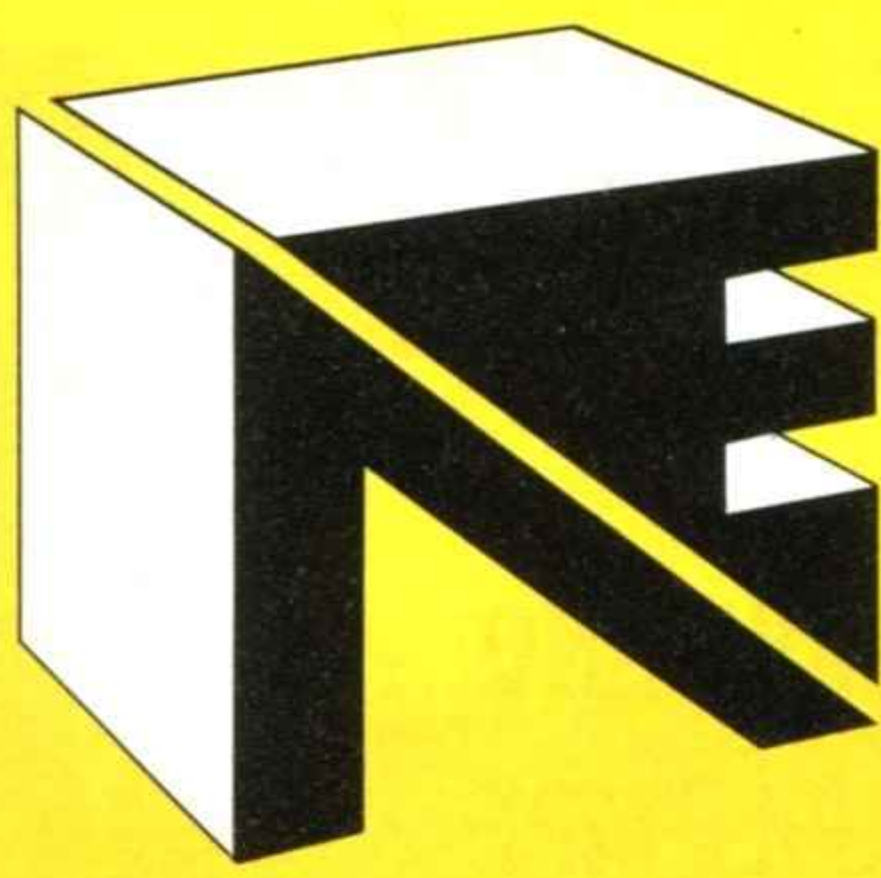
### GIOCHI SUPERFAMICOM

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Acrobatic Mission | L. | 118.000 |
| Adventure Island | L. | 98.000 |
| Adv. of Rocky Joe | L. | 118.000 |
| Aliens Vs Predator | L. | 148.000 |
| Batman Return | L. | 148.000 |
| Bio Metal - Darius 3 | L. | 148.000 |
| Blue Brother | L. | 148.000 |
| Cacoma Knight | L. | 98.000 |
| Combat Libes | L. | 138.000 |
| Cosmo Game | L. | 128.000 |
| Darius Twin | L. | 68.000 |
| Dead Dancing-Rushing Beat 3 | L. | 168.000 |
| Devil Boy | L. | 158.000 |
| Dimension Force | L. | 98.000 |
| Dragon Ball Z | L. | 168.000 |
| F1Super Circus Limited | L. | 138.000 |
| Fatal Fury | L. | 158.000 |
| Final Fight | L. | 138.000 |
| First North Star Ken 6 | L. | 158.000 |
| Flying Hero | L. | 138.000 |
| Goemon | L. | 128.000 |
| Gradius 3 | L. | 88.000 |
| Gun Force | L. | 88.000 |
| Gundam 91 | L. | 88.000 |
| Hole In One | L. | 88.000 |
| Humana Grand Prix | L. | 138.000 |
| Hyper Zone | L. | 118.000 |
| International Tennis | L. | 178.000 |
| Jerry Boy | L. | 118.000 |
| Joe & Mac 2 | L. | 128.000 |
| Joe Boxing | L. | 128.000 |
| Kitaro Adv.-Ghost Boy'93 | L. | 118.000 |
| Metal Jack | L. | 148.000 |
| Mickey Magic Adventure | L. | 148.000 |
| Mickey's Mag. Quest | L. | 148.000 |
| Mytery | L. | 118.000 |
| Multi Payer (interfaccia 5 joy) | L. | 78.000 |
| NCAA Basketball | L. | 118.000 |
| Othello World | L. | 118.000 |
| Pebble Deach Golf | L. | 148.000 |
| Power Althlete-S. Fighter 3 | L. | 128.000 |
| Pro-Football | L. | 118.000 |
| Pro-Soccer | L. | 118.000 |
| Professional Baseball | L. | 118.000 |
| Psyco Dream | L. | 98.000 |
| Ranma 1/2 | L. | 148.000 |
| Rockjoe Box | L. | 148.000 |
| RPM Racing | L. | 98.000 |
| Rushing Beat II | L. | 148.000 |
| Serpaint Trio | L. | 148.000 |
| Sim Earth | L. | 98.000 |
| Song Master | L. | 98.000 |
| Soul Blazer | L. | 68.000 |
| Spankys Quest -R- | L. | 88.000 |
| Starfox | L. | 168.000 |
| Star Wars | L. | 148.000 |
| Street Fighter II | L. | 188.000 |
| Strikegunner | L. | 88.000 |
| Super Birdie Rush | L. | 148.000 |
| Super Bowling | L. | 128.000 |
| Super Chinese World | L. | 118.000 |
| Super Dimension Force | L. | 118.000 |
| Super F1 Circus | L. | 128.000 |
| Super F1 Hero | L. | 148.000 |
| Super Fire Pro Wrestling | L. | 88.000 |
| Super Ghouls & Ghost | L. | 88.000 |
| Super Kick Off | L. | 118.000 |
| Super Mario Kart | L. | 148.000 |
| Super Pang | L. | 148.000 |
| Super S.W.I.V. | L. | 118.000 |
| Super Smash TV | L. | 98.000 |
| Super Stadium | L. | 78.000 |
| Super Valis | L. | 88.000 |
| Super Volley II | L. | 148.000 |
| The King Rally 93 | L. | 148.000 |
| Thunderspirit | L. | 98.000 |
| Tiny Toons (Cartoon) | L. | 148.000 |
| Top Racer II | L. | 128.000 |
| Turtles Ninja Tmnt4 | L. | 128.000 |
| Twin Bee | L. | 148.000 |
| Wonder Boy Magic Adv. | L. | 118.000 |
| WWF Wrestling Mania | L. | 148.000 |

### GIOCHI SUPERNES

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Addams Family 2 | L. | 148.000 |
| Bart's Nightmare | L. | 138.000 |
| Blazeon | L. | 88.000 |
| Capitan Nuvolin | L. | 148.000 |
| Chessmaster | L. | 118.000 |
| Chuck Rock | L. | 128.000 |
| Combatribes | L. | 148.000 |
| Desert Strike | L. | 128.000 |
| Dragon's Lair | L. | 138.000 |
| Drakken | L. | 118.000 |
| F15 Strike Eagle | L. | 148.000 |
| Harley Harmengeous Adv. 93 | L. | 148.000 |
| Home Alone 2 | L. | 128.000 |
| Hook | L. | 128.000 |
| Inindo | L. | 158.000 |
| King Arthur World | L. | 148.000 |
| Krusty's Super Fun House | L. | 118.000 |
| Legend of Mistical Ninja | L. | 148.000 |
| Lethal Waepons-Arma Letale | L. | 138.000 |
| Madden Football '93 | L. | 138.000 |
| NHL Hockey '93 | L. | 138.000 |
| On the Ball | L. | 138.000 |
| Paper Boy 2 | L. | 98.000 |
| Pilot Wings | L. | 98.000 |
| Prince of Percia | L. | 138.000 |
| Push Over | L. | 128.000 |
| Q* Bert | L. | 128.000 |
| Rampart | L. | 128.000 |
| Road Riot | L. | 118.000 |
| Robocop 3 | L. | 128.000 |
| RPM Racing | L. | 98.000 |
| Shangai II | L. | 148.000 |
| Smartball | L. | 128.000 |
| Soul Blazer | L. | 128.000 |
| Starfox | L. | 148.000 |
| Street Fighter II | L. | 158.000 |
| Super Battle Tank | L. | 128.000 |
| Super Bowling | L. | 128.000 |
| Super Conflict | L. | 148.000 |
| Super Double Dragon | L. | 128.000 |
| Super Mario Kart | L. | 148.000 |
| Super Mario World | L. | 118.000 |
| Super Play Off Football | L. | 98.000 |
| Super Scope Bazooka | L. | 118.000 |
| Super Star Wars | L. | 148.000 |
| Super Soccer | L. | 118.000 |
| Super Tennis | L. | 118.000 |
| TKO Boxing | L. | 128.000 |
| TMNT4 Turtles | L. | 128.000 |
| Tom & Jerry | L. | 148.000 |
| Top Gear | L. | 128.000 |
| Toys (Attesissimo) | L. | 138.000 |
| Ultraman | L. | 128.000 |
| Un Squadron | L. | 128.000 |
| Waynes World | L. | 148.000 |
| Wheel of Fortune | L. | 128.000 |
| Word League Soccer | L. | 138.000 |
| WWF Wrestlingmania | L. | 148.000 |
| X-Man Spiderman | L. | 128.000 |
| Xardion | L. | 148.000 |
| Y's 3 | L. | 128.000 |
| Zelda 3 | L. | 128.000 |

**NOVITÀ !**
**JOYPAD L. 38.000**

**DOOMADAY WARRIOR**
**OUTLANDER**
**ININDO**
**SPINDIZZI WORLD**
**TERMINATOR**
**L. 128.000 cad.**

# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO**
**02 - 33000036 (5 linee)**

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

## OFFERTE del MESE

| Gioco | Prezzo |
|---|---|
| ALEX KIDD | L. 49.000 |
| ALIEN STORM | L. 49.000 |
| ALTERED BEAST | L. 39.000 |
| ARCH. RIVER BASKETBALL | L. 69.000 |
| ART ALIVE - DISEGNO | L. 39.000 |
| ATOMIC ROBOKIT | L. 39.000 |
| BACK TO THE FUTURE-SCART | L. 69.000 |
| BAD O MAN (JAP) | L. 39.000 |
| BATMAN | L. 59.000 |
| BATTLE GOLFER | L. 39.000 |
| BATTLE MANIA | L. 39.000 |
| BATTLE SQUADRON (USA) | L. 39.000 |
| BLOCK - OUT | L. 29.000 |
| BONANZA BROS | L. 49.000 |
| BUCK ROGER'S (USA) | L. 59.000 |
| BUDOKAN (USA) | L. 39.000 |
| BURNING FORCE | L. 59.000 |
| CRENOBYL | L. 59.000 |
| CRING | L. 49.000 |
| CROSS FIRE | L. 49.000 |
| CYBER BALL | L. 49.000 |
| DAHNA | L. 49.000 |
| DARIUS II | L. 49.000 |
| DARK CASTLE | L. 69.000 |
| DARWIN IN 4081 (JAP) | L. 29.000 |
| DAVID ROBINSON BASKET (JAP) | L. 69.000 |
| DECA ATTACK | L. 49.000 |
| DINO LAND | L. 49.000 |
| DJ BOY | L. 39.000 |
| DONALD DUCK-QUACKSHOT | L. 49.000 |
| DRAGONS FURY | L. 69.000 |
| DYNAMITE DUKE | L. 49.000 |
| EA - HOCKEY | L. 69.000 |
| EL-VIENTO | L. 59.000 |
| E. SWAT | L. 49.000 |
| FANTASIA W. DISNEY | L. 59.000 |
| FANTASTIC NAVIGATION | L. 39.000 |
| FASTEST F1 | L. 39.000 |
| FATAL REWIND | L. 49.000 |
| FERRARI F1-HERO | L. 69.000 |
| FIGHTING MASTER (JAP) | L. 79.000 |
| FIRE MUSTANG (JAP) | L. 49.000 |
| FIRE SHARK | L. 49.000 |
| FLICKY | L. 49.000 |
| FORGOTTEN WORDS | L. 49.000 |
| F-Z AXIS | L. 39.000 |
| GLEY LANCER (JAP) | L. 29.000 |
| GOODS | L. 59.000 |
| GRANADA (JAP) | L. 39.000 |
| HEAVY NOVA | L. 59.000 |
| HEAVY UNIT | L. 39.000 |
| HERZOG AWEI | L. 39.000 |
| HIDDING BALL | L. 39.000 |
| HI-SCHOOL SOCCER | L. 49.000 |
| ISHIDO (USA) | L. 29.000 |
| JAMES POND II | L. 49.000 |
| JEWEL MASTER (JAP) | L. 39.000 |
| JUNCTION | L. 29.000 |
| KA.GE.KI | L. 49.000 |
| KING'S BOUTY (USA) | L. 49.000 |
| LEYNOS (JAP) | L. 29.000 |
| MAGIC BOY | L. 39.000 |
| MAGICAL HAT | L. 29.000 |
| MASTER OF MONSTER | L. 49.000 |
| MEGAPANEL - TETRIS | L. 49.000 |
| MERCS - COMMANDO II | L. 39.000 |
| MIDNIGHT RESISANT | L. 59.000 |
| MIKE DICTA FOOTBALL (USA) | L. 59.000 |
| PHELIOS (JAP) | L. 39.000 |
| POWER BALL | L. 39.000 |
| RAIDEN TRAD | L. 39.000 |
| RAINBOW ISLAND | L. 69.000 |
| RAMBO III | L. 59.000 |
| RASTAN SAGA 2 | L. 39.000 |
| RENT A HERO | L. 29.000 |
| RENT A HERO-SCART | L. 29.000 |
| ROAD RUSH | L. 69.000 |
| ROLLING THUNDER 2 SCART | L. 39.000 |
| RUMARK (JAP) | L. 49.000 |
| SAINT SWORD | L. 49.000 |
| SD VARIS | L. 49.000 |
| SHADOW DANCER | L. 59.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. 59.000 |
| SHOVE IT (USA) | L. 39.000 |
| SONIC | L. 39.000 |
| SPACE GOMOLA | L. 49.000 |
| SPACE HARRIER II | L. 39.000 |
| SPIDERMAN (JAP) | L. 49.000 |
| STEEL EMPIRE | L. 39.000 |
| STORMLORD | L. 39.000 |
| STRIDER | L. 49.000 |
| SUPER REAK BASKETBALL (JAP) | L. 49.000 |
| SUPER SHINOBI (JAP) | L. 49.000 |
| SUPER SMASH TV | L. 49.000 |
| SUPER THUNDER-BLADE | L. 59.000 |
| SWORD OF SODAN | L. 39.000 |
| THUNDERFOX (JAP) SCART | L. 49.000 |
| TIGER | L. 29.000 |
| TOE JAM & ERALD | L. 29.000 |
| TOKI | L. 49.000 |
| TROUBLE SHOOTER | L. 29.000 |
| TRUXTON (USA) | L. 59.000 |
| TURRICAN (USA) | L. 49.000 |
| TWIN COBRA (USA) | L. 89.000 |
| TWINKY TALE | L. 49.000 |
| UNDEDLINE | L. 29.000 |
| VERYTEX | L. 39.000 |
| VOLFIED (JAP) | L. 39.000 |
| WANI WANI WORLD (JAP) | L. 49.000 |
| WIPERUSH (JAP) | L. 39.000 |
| WONDER BOY 5 SCART | L. 39.000 |
| WONDERBOY III | L. 39.000 |
| WORLD CUP SOCCER | L. 49.000 |
| WORSONG | L. 29.000 |
| WRESTLE WRESTLER CATCH 92 | L. 49.000 |
| X.D.R. (JAP) | L. 39.000 |
| YOSHI ADV. | L. 29.000 |
| YS-WONDER IN FOREST (JAP) | L. 49.000 |
| ZERO WING | L. 39.000 |
| ZOOM - PACMAN | L. 39.000 |

* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

## GIOCHI SEGA MEGADRIVE

| Gioco | Prezzo |
|---|---|
| 007 JAMES BOND (USA) | L. 119.000 |
| 688 ATTACK SUB | L. 99.000 |
| AFTERBURNER II | L. 79.000 |
| ALIENS 3 | L. 99.000 |
| ALISIA DRAGON | L. 79.000 |
| ALIENS 3 | L. 99.000 |
| ALISIA DRAGON | L. 89.000 |
| AMERICAN GLADIATOR (NOVITA') | L. 129.000 |
| AQUATIC GAMES | L. 89.000 |
| ABRAMS BATTLE TANK (USA) | L. 99.000 |
| BASEBALL-SPORT TALK-(USA) | L. 89.000 |
| BATMAN RETURN | L. 99.000 |
| BATMAN REVENGE OF JOKER | L. 99.000 |
| BATTLETOADS | L. 119.000 |
| BIO HAZZARD (USA) | L. 99.000 |
| CADASH | L. 89.000 |
| CALIFORNIA GAMES | L. 79.000 |
| CAPITAN AMERICA | L. 99.000 |
| CIKI CIKI BOY | L. 89.000 |
| CRUE BALL | L. 99.000 |
| CYBORG JUSTICE (USA) | L. 119.000 |
| DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH | L. 129.000 |
| DEATH DUEL (USA) | L. 119.000 |
| DESERT STRIKE | L. 89.000 |
| DOLPHIN ECCO | L. 99.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L. 99.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | L. 119.000 |
| EX-MUTANT | L. 89.000 |
| FATAL FURY | L. 139.000 |
| FINAL BLOW BOX | L. 69.000 |
| FLASHBACK (GENESIS) | L. 139.000 |
| G-LOC | L. 89.000 |
| GADJET TWINS | L. 119.000 |
| GALAXY FORCE II (SCART) | L. 69.000 |
| GEMFIRE | L. 119.000 |
| GEORGE FOREMAN BOXING (USA) | L. 99.000 |
| GLOBAL GLADIATOR | L. 89.000 |
| GOLDEN AXE II | L. 69.000 |
| GOLDEN AXE III | L. 119.000 |
| GRANADA (JAP) | L. 39.000 |
| GRAND SLAM TENNIS | L. 89.000 |
| GREAT WALDO (USA) | L. 89.000 |
| HIT THE ICE | L. 99.000 |
| HOME ALONE | L. 89.000 |
| HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA) | L. 129.000 |
| INDIANA JONES (USA) | L. 99.000 |
| JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM | L. 99.000 |
| JEOPARDY | L. 119.000 |
| JOE MONTANA FOOTBALL II | L. 59.000 |
| JORDAN VS BIRD | L. 69.000 |
| KICK BOXING | L. 119.000 |
| KID CHAMALEON | L. 49.000 |
| KING SALMON-FISHING GAME-(USA) | L. 119.000 |
| LEADERBOARD GOLF | L. 99.000 |
| LHX ATTACK CHOPPER | L. 99.000 |
| LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA | L. 89.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGER | L. 99.000 |
| M. ALI BOXING '93 | L. 119.000 |
| MARBLE MADNESS | L. 79.000 |
| MARVEL LAND | L. 69.000 |
| MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA | L. 99.000 |
| MONOPOLI | L. 99.000 |
| MOONWALKER M. JACKSON (USA) | L. 79.000 |
| MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA) | L. 99.000 |
| NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET | L. 99.000 |
| NINJA TURTLES (JAP) | L. 99.000 |
| NHLPA HOCKEY'93 | L. 119.000 |
| OUTLANDER | L. 99.000 |
| OUTRUN | L. 99.000 |
| OUTRUN 2091-AUTO | L. 99.000 |
| PAPER BOY 2 | L. 119.000 |
| PAPER BOY | L. 79.000 |
| PGA TOUR GOLF 2 | L. 119.000 |
| PHANTASY STAR III (USA) | L. 119.000 |
| PIGSKIN FOOTBALL (USA) | L. 119.000 |
| POPOLUS | L. 69.000 |
| POWER ATHETE (JAP) | L. 129.000 |
| POWER MONGER | L. 99.000 |
| PREDATOR II | L. 79.000 |
| QIX (USA) | L. 69.000 |
| PRO-QUATERBACK FOOTBALL (USA) | L. 119.000 |
| RISKI WOOD | L. 99.000 |
| ROAD RUSH II | L. 99.000 |
| ROGERS C. BASEBALL (USA) | L. 109.000 |
| ROLO THE RESCUE (USA) | L. 119.000 |
| SENNA-SUPER MONACO GP II | L. 89.000 |
| SHADOW OF THE BEAST II (USA) | L. 119.000 |
| SHIKINJO - SHANGAI | L. 79.000 |
| SHINING IN THE DARKNESS (USA) | L. 99.000 |
| SIDE POCKET - BIGLIARDO | L. 99.000 |
| SLOT MACHINE-PUYO PUYO | L. 119.000 |
| SOLFEACE | L. 69.000 |
| SONIC 2 | L. 89.000 |
| SPACE INVADER '91 (USA) | L. 79.000 |
| SPEEDBALL 2 (PAL) | L. 119.000 |
| SPLATTER HOUSE 3-NOVITA' | L. 119.000 |
| STARFLIGHT (USA) | L. 89.000 |
| STEEL TALOONS (USA) | L. 99.000 |
| STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE | L. 69.000 |
| STREET OF RAGE 2 | L. 119.000 |
| SUNSETRIDERS (USA) | L. 99.000 |
| SUPER CRING-SPAZIALE | L. 49.000 |
| SUPER HIGH IMPACT | L. 89.000 |
| SUPER HQ AUTO | L. 79.000 |
| SUPER WWF WRESTLINGMANIA | L. 89.000 |
| SUPERMAN - SCART | L. 99.000 |
| T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME | L. 99.000 |
| TALE SPIN | L. 99.000 |
| TAZMANIA | L. 89.000 |
| TEAM USA BASKETBALL | L. 99.000 |
| TECNOCOP | L. 69.000 |
| TENNIS | L. 89.000 |
| TERMINATOR | L. 79.000 |
| THE SIMPSONS | L. 89.000 |
| THUNDERFORCE IV -SCART | L. 119.000 |
| THUNDERFORCE IV (PAL) | L. 119.000 |
| TINY TOONS (CARTOON) | L. 119.000 |
| TRASIA | L. 69.000 |
| TURTLES - SCART | L. 99.000 |
| TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA) | L. 119.000 |
| TWIN HAWK (USA) | L. 79.000 |
| UNCHARTED WATERS (USA) | L. 99.000 |
| UNIVERSAL SOLDIER | L. 89.000 |
| WARSONG STRATGY ING. (USA) | L. 89.000 |
| WINGS OF WAR (USA) | L. 79.000 |
| WINTER CHALLENGE (USA) | L. 99.000 |
| WORLD OF ILLUSION-STARS | |
| TOPOLINO &PAPERINO | L. 99.000 |
| WORLD TROPHY SOCCER | L. 99.000 |
| X-MAN-SOLO GENESIS | L. 119.000 |

**ADATTATORE EURO -JAPAN**
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
**L. 25.000**

MEGA DRIVE
L. 119.000
BARE KNUCKLE II
STREETS OF RAGE II

Power ATHLETE
L. 129.000
取扱説明書

IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

**Professional Control Pad**
L. 29.000

**UNIVERSAL MEGADRIVE + SONIC**
*NOVITÀ ASSOLUTA !*
MEGADRIVE JAPAN PAL + SCART + GENESIS USA.
IL MEGADRIVE E DOTATO DI UN APPOSITO SELETTORE ESTERNO CHE PERMETTE DI SELEZIONAREIN CHE MODALITÀ FUNZIONARE, IN QUESTO MODO NON ESISTE PIU GIOCO CHE NON FUNZIONI SU UNIVERSAL MEGADRIVE; CAVO SCART COMPRESO NELLA CONFEZIONE
**L. 288.000**

**MEGADRIVE SCART**
**L. 248.000**

**MEGADRIVE GENESIS + STREET OF RAGE**
**L. 298.000**

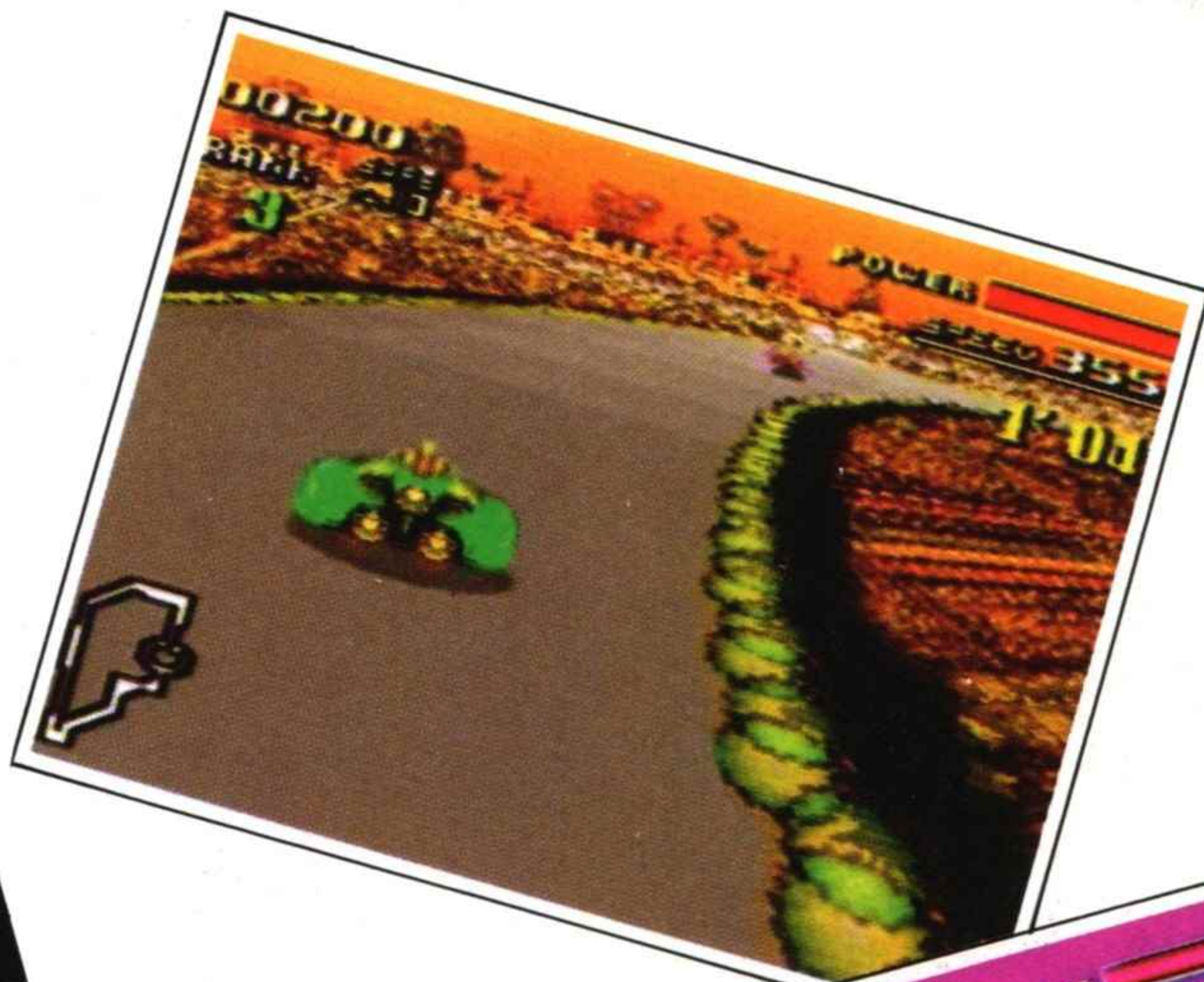
# F-ZERO

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

## La Formula Uno del futuro corre più veloce della tua immaginazione.

LA TUA ABILITÀ DEVE FARE UNO SCATTO IN AVANTI PER PILOTARE F-ZERO, IL GIOCO PIÙ VELOCE DEL MONDO. INSERISCI LA CASSETTA NEL TUO SUPER NINTENDO E VOLA! A POCHI CENTIMETRI DALLA PISTA, A POCHI SECONDI DAL RECORD, SCOPRIRAI L'INTENSA EMOZIONE DELLA SFIDA ASSOLUTA.

Nintendo
F-ZERO
La corsa del 26 secolo!
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

READY

- VETTURE E PILOTI CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIVERSE
- MEMORIZZAZIONE DEI MIGLIORI TEMPI
- 15 CIRCUITI SU 9 PIANETI DIVERSI
- 3 LIVELLI DI ABILITÀ
- SUONO STEREO
- ECCEZIONALE GIOCABILITÀ

GiG nel paese delle meraviglie

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

## AlKross

*Craxi e Berlusconi sono come re Mida: tutto quello che toccano diventa loro.*
**Altan**

## Dupont

*Ci sono due tragedie nella vita: non riuscire a soddisfare un desiderio e soddisfarlo.*
**Oscar Wilde**

## Red Fury

*Ma Minnie Minoprio è la fidanzata di Topolino Minoprio?*
**Silver**

## MBF

*L'uomo deve essere addestrato alla guerra. La donna al riposo del guerriero. Tutto il resto è stupidità.*
**Friedrich Nietzsche**

## Sir Biss

*Se ogni volta che ci si incarna ci si evolve, che cos'era nella vita precedente Gigi Marzullo?*
**Fabio Fazio**

## Random

*Mio zio Pat legge gli annunci mortuari ogni mattina sul giornale. E non riesce a capire come mai la gente muoia sempre in ordine alfabetico.*
**Hal Roach**

## Apecar

*In verità vi dico che è più facile che un cammello passi dalla cruna di un ago che un operaio della Fiat, con un cappotto di cammello, porti a cena Claudia Schiffer.*
**Paolo Rossi**

## Scarlet

*È una ben povera memoria quella che funziona solo all'indietro.*
**Lewis Carrol**

## Neon

*Il tempo vola e noi no. Strano sarebbe se noi volassimo e il tempo no, il cielo sarebbe pieno di uomini con l'orologio fermo.*
**Alessandro Bergonzoni**

## Madoc

*Ma a cosa serve saper calcolare le radici quadrate?*
**Fabio Fazio**

## Bio Massa

*Sto cercando disperatamente di capire perché i piloti Kamikaze si mettessero i caschi in testa.*
**Dave Edison**

## Log

*Per ogni paio di ferri di cavallo che gli uomini usano come portafortuna, c'è, da qualche parte del mondo, un cavallo a piedi scalzi.*
**Allan Sherman**

## Raist

*Uno che detesta i cani e i bambini non può essere del tutto cattivo.*
**W. C. Fields**

## Mystere

*Mystere Ho talmente pochi ammiratori che ogni volta che ne incontro uno mi faccio fare un autografo.*
**Paolo Cananzi**

## Raves

*Le rose sono rosse / Le viole sono blu / Io sono uno schizofrenico / E lo sono anch'io.*
**Billy Connolly**

## Rical

*In questo mondo devi essere matto. Se no impazzisci.*
**Leopold Fetchner**

# PROVE game power

**Questo mese niente attori, fumetti o cantanti: ciascuno di noi ha invece scelto la battuta preferita dell'ultimo libro di Gino & Michele e Matteo Molinari, "Le Formiche - Ultimo Atto" (Edizioni Baldini & Castoldi), in vendita in edicola e in libreria.**

**POWER GAME**
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

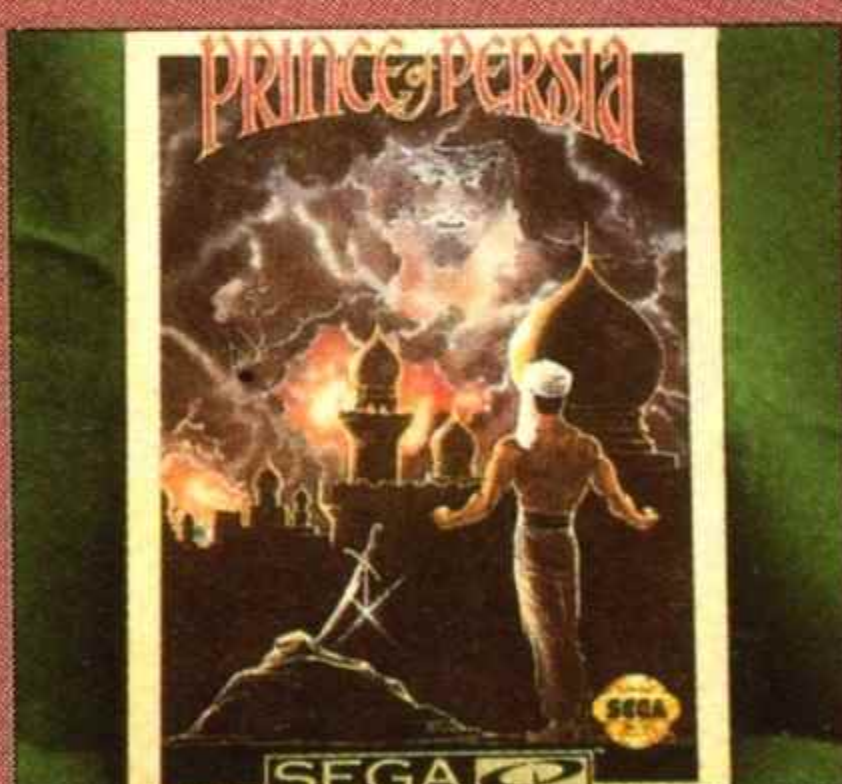
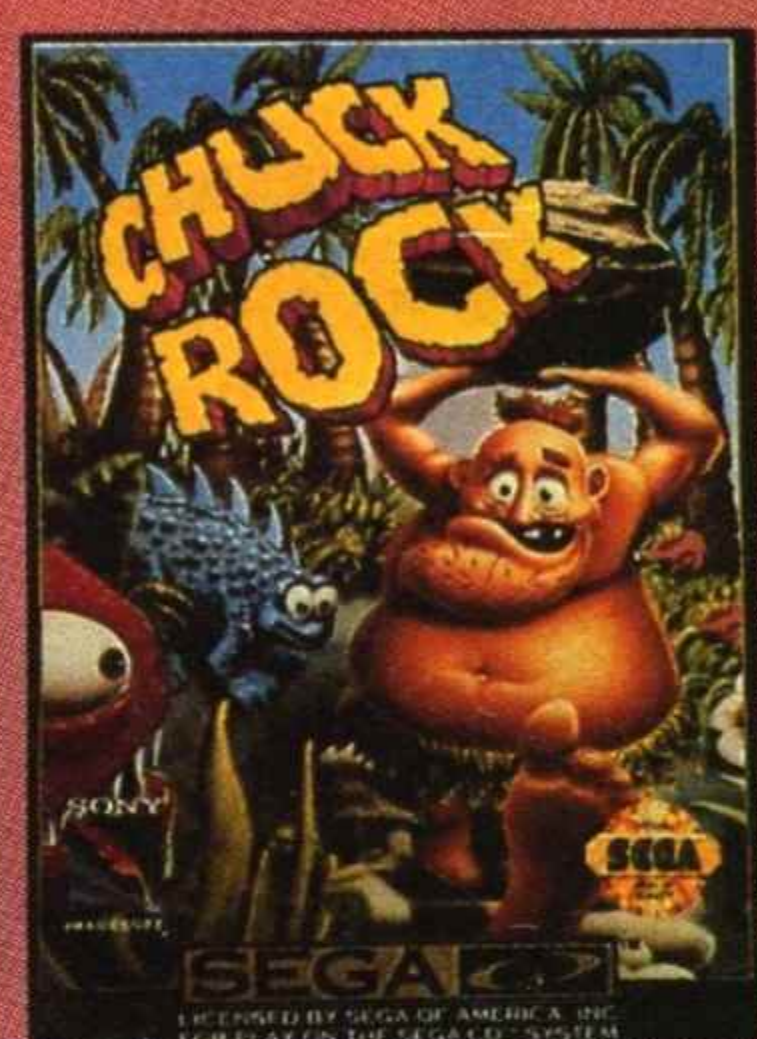
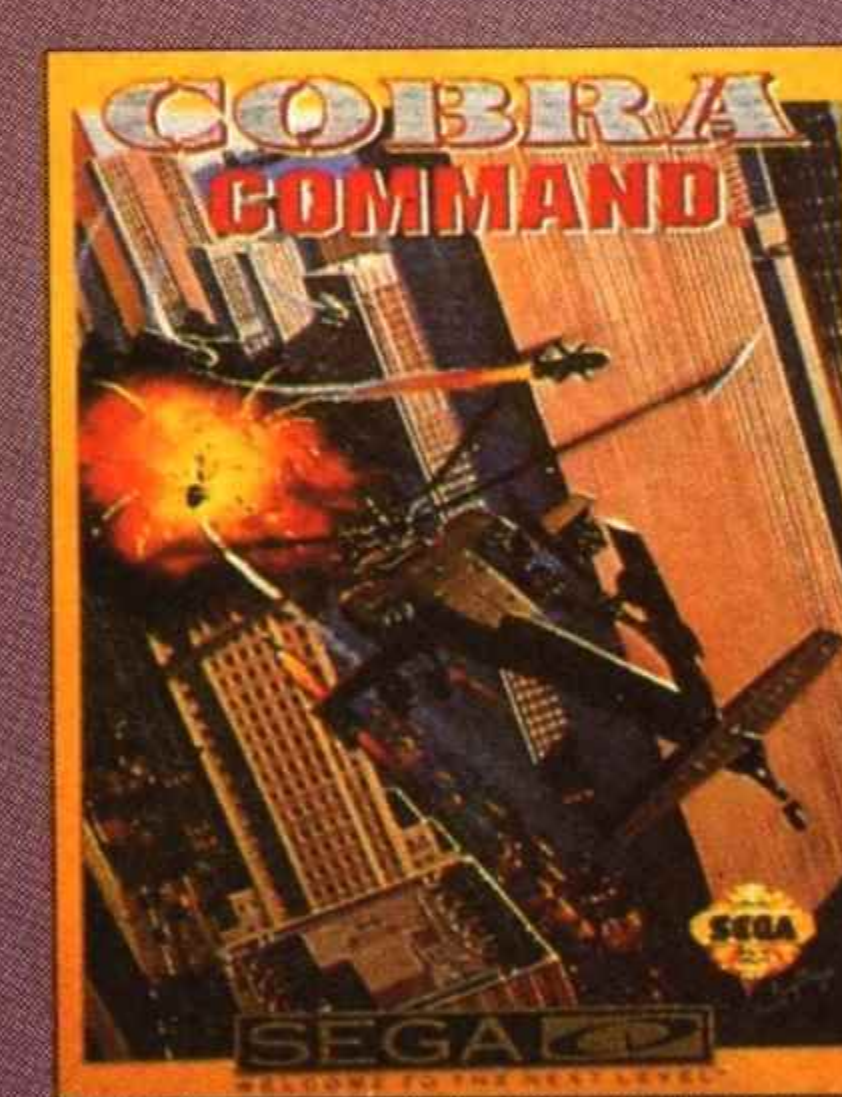
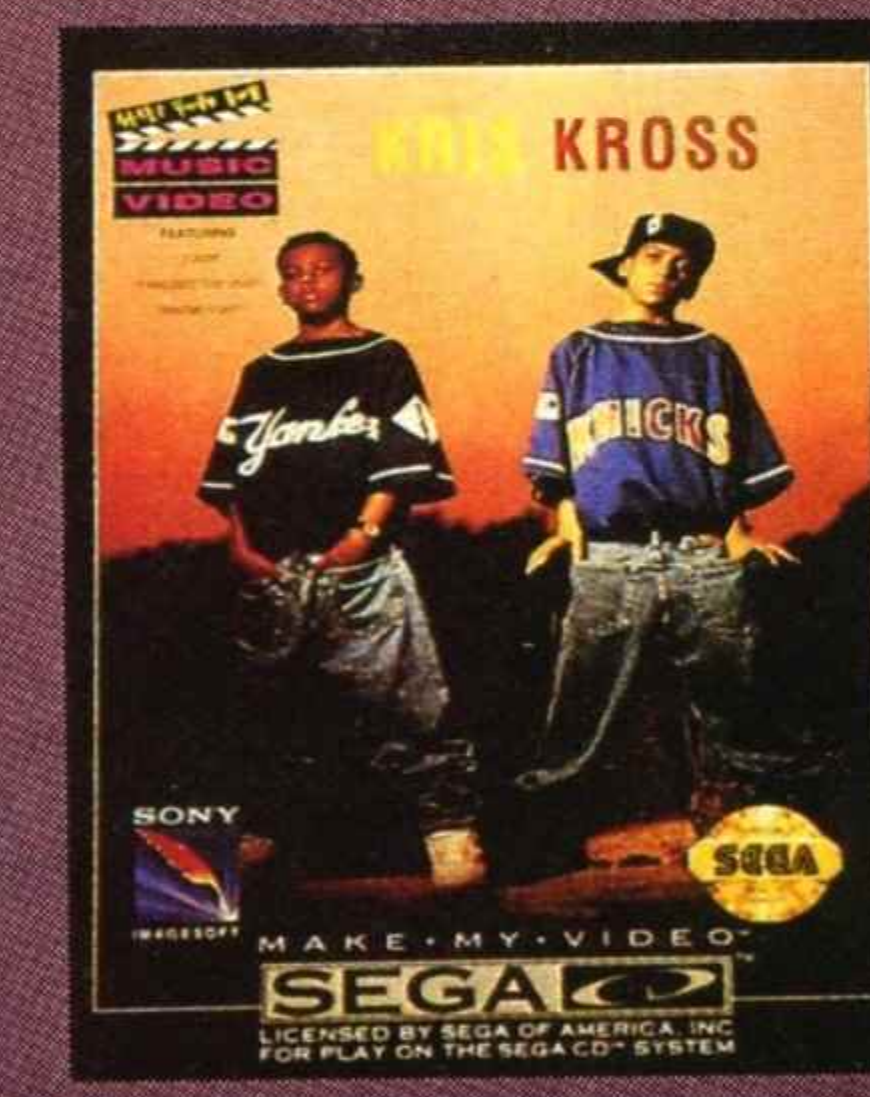
**FOTO SEGNALETICA**
Sorge spontaneo chiedersi: ma come può un beota del genere consigliarmi coerentemente come spendere i miei agognati risparmi? Non vi biasimiamo. Fidarsi è bene, non fidarsi vuol dire non giocare. Lacerante.

**COMMENTO**
Il parere del recensore. Nella storia dell'editoria videoludica mondiale, nulla è mai stato fonte di litigi, argomentazioni, lettere roventi e dibattiti filosofici come queste righe. Il commento è strettamente personale e quindi soggettivamente interpretabile, ma se trovate il vostro recensore di fiducia, tenetevelo bene stretto. Plastico.

**CONSOLE**
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

**VOTO**
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

**SCHEDA TECNICA**
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

**GENERE**
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

POWER GAME

? Ma chi è

COMMENTO & VOTO

In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima [...] grante.

SN SUPER NES

17%

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Le formiche Ultimo atto |
| Casa | Baldini&Castoldi |
| Distribuzione | Mondadori |
| N°Giocatori | 899 |
| Continua | ultimo atto |
| Livelli di Difficoltà | 173 |

CITAZIONI

SOTTO CONTROLLO

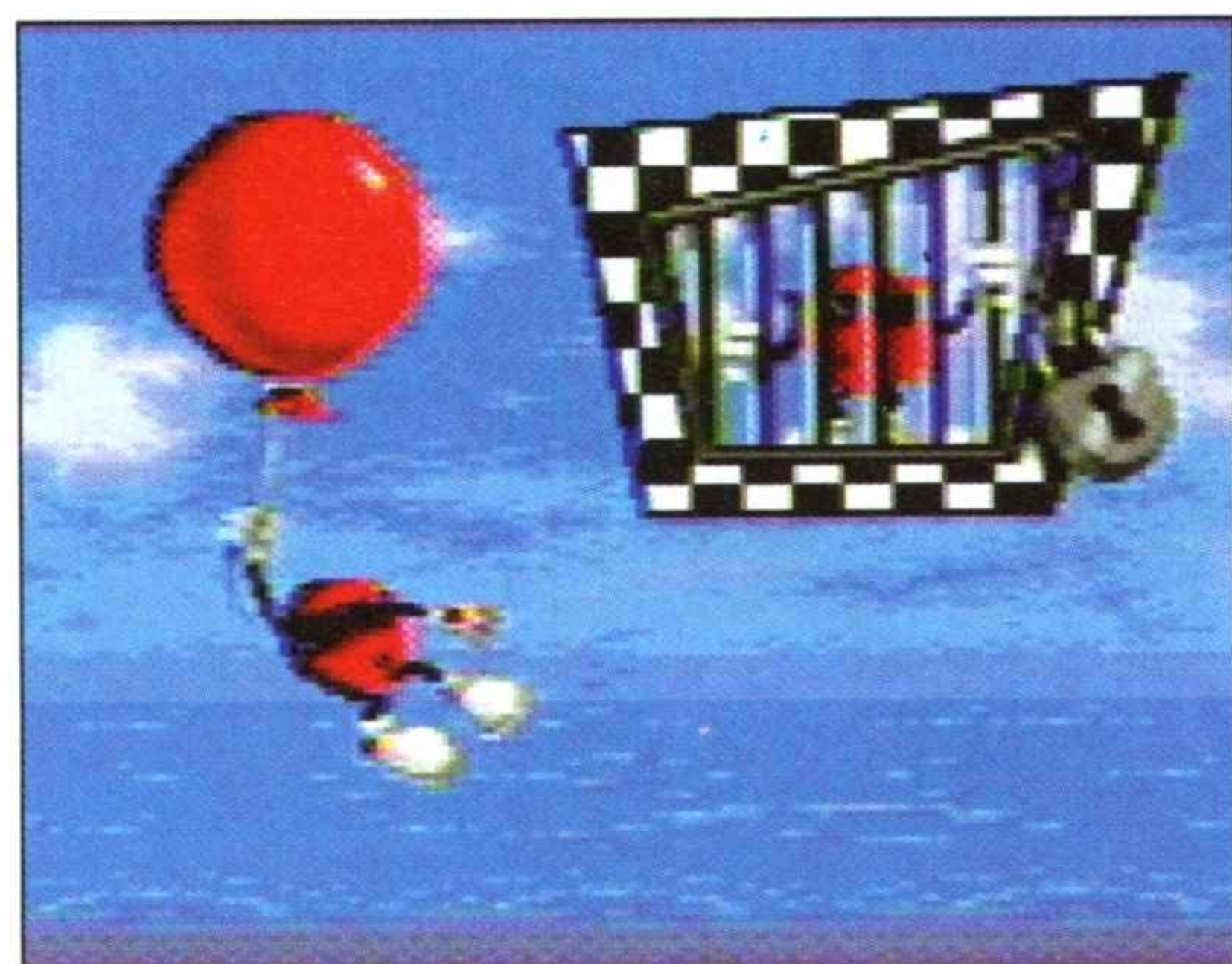
Bio-interruttore per una Biomassa speciale...

Martellatelo senza ritegno. Sollazzante!

Potreste provare a farvi un caffé.

**SOTTO CONTROLLO**
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

# SPOT
## AND THE QUEST FOR COOL

**Anche nel mondo delle console a 16 bit cominciano a nascere le prime star. Dopo averci sorpreso con il fantastico *Global Gladiators*, David Perry e il suo team sono già pronti a ripetersi con *Spot*.**

Aaah! Finalmente sono riuscito a trovarti! Ma dove diavolo ti sei fatto imprigionare, accidenti a te!

Il mondo delle console, pur se coloratissimo e fantasioso, è abbastanza asettico per quanto riguarda i suoi protagonisti che lavorano nell'ombra per regalarci (si fa per dire, considerando i prezzi delle cartucce) ore e ore di divertimento.
Mi riferisco, ovviamente, ai programmatori, fra i quali gli unici elementi che possano vantare una qualche notorietà provengono dal mondo dei giochi per computer (con l'eccezione di David Crane, che può vantare un'illustre passato sull'Atari 2600).
Sembra, però, che le cose siano destinate a cambiare. David Perry, 26 anni californiano, ha le idee chiare riguardo alla programmazione di un gioco che unisca una giocabilità galattica ad una grafica che MBF non potrebbe che accompagnare con un "bella lì, fratello!".
Ciò che ci aveva meravigliati in *Global gladiators* era la fantastica animazione dei due piccoli protagonisti. Beh, se anche a voi sono piaciute le movenze dei bambozzi americani, non potrete non rimanere estasiati dall'esuberante elasticità di Spot. Il simpatico punto, uscito dritto dritto da una lattina di 7Up, è davvero, come suggerisce il suo soprannome (cool in inglese vuol dire, più o meno, "figo") un tipo in gamba. I grafici devono aver sudato sette camice (e forse anche qualcuna di più), ma ne è valsa la pena: Spot cammina, corre, salta, si arrampica, sbadiglia, gioca con lo yo-yo, si pulisce gli occhiali, rimbalza dopo una caduta e schiocca le dita con una fluidità di movimento mai vista.
L'animazione riesce perfettamente nel suo scopo: renderci simpatico Spot. Del resto come si può rimanere insensibili a un tipo che, nel bel mezzo dell'azione, ha la faccia tosta di fermarsi a ripulire gli occhiali da sole?
La domanda da porsi, però, è sempre la stessa: "Tutta questa grafica non sarà volta a

POWER GAME

MEGADRIVE MD

Questi baffoni potrebbero essere indossati da Groucho Marx! A proposito...lo sapevate che il vecchio Groucho se li disegnava i baffi! Eh sì, proprio così. Poteri della cosmesi.

Dentro una bottiglia di 7Up si salta meglio! Il livello bonus è davvero uno sballo, non c'è che dire!

## MI SENTO DEPRESSO!

In *Spot* non esiste un indicatore di energia vero e proprio, basta dare un'occhiata alla faccina del nostro puntolino per capire come vanno le cose.

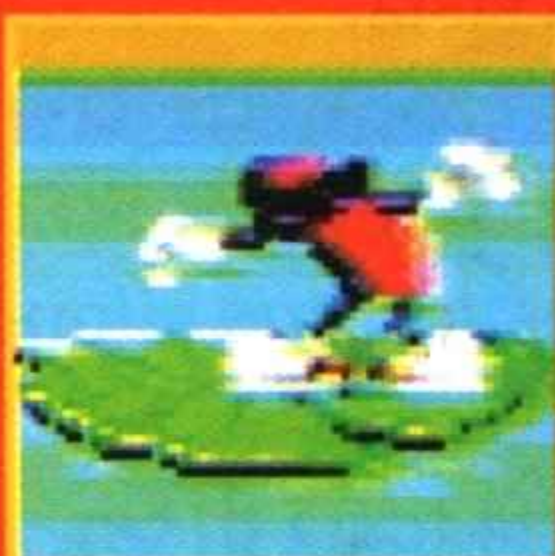
## GUARDA COME DONDOLO...

Aaaaah! Che noia, facciamo qualcosa!

Non vi avevo detto ancora qual'era il mio gioco preferito?

Un punto che si rispetti deve sempre avere gli occhiali scuri!

Com'è polverosa questa spiaggia!

C'mon guys, let's dance!

Cosa ci sarà mai lassù?

Mi gira un po' la testa

Aaargh!!! Fate qualcosa!!!

E poi dicono che solo i manga sono gommosi!

nascondere una giocabilità poco eccelsa?" Non preoccupatevi, come nel caso del gommosissimo *Global Gladiators, Spot* si rivela sin dai primi minuti un gioco frenetico, con un ottimo sistema di controllo e, quel che più conta, divertentissimo.
Lo schema di gioco è interamente basato sulle incredibili capacità di salto del protagonista; ogni livello nasconde delle zone difficili da scoprire, che possono essere raggiunte solo grazie a degli azzardatissimi salti nel vuoto.
La sensazione che se ne ricava è assolutamente esilarante, sembra quasi di andare sulle montagne russe! I salti di cui sopra, però, non sono mai effettuati alla cieca: il geniale David Perry sa il fatto suo, e ha dato al personaggio del gioco la possibilità di guardarsi in giro (già vista altrove, ma troppo spesso dimenticata, anche in platform blasonati). Oltre a questo, tutti i salti apparentemente impossibili nascondono un trucco che li rende sicuri.
Facciamo un esempio: nel quarto livello (ambientato in una piscina gonfiabile!) si arriva in un punto in cui una fila di bonus

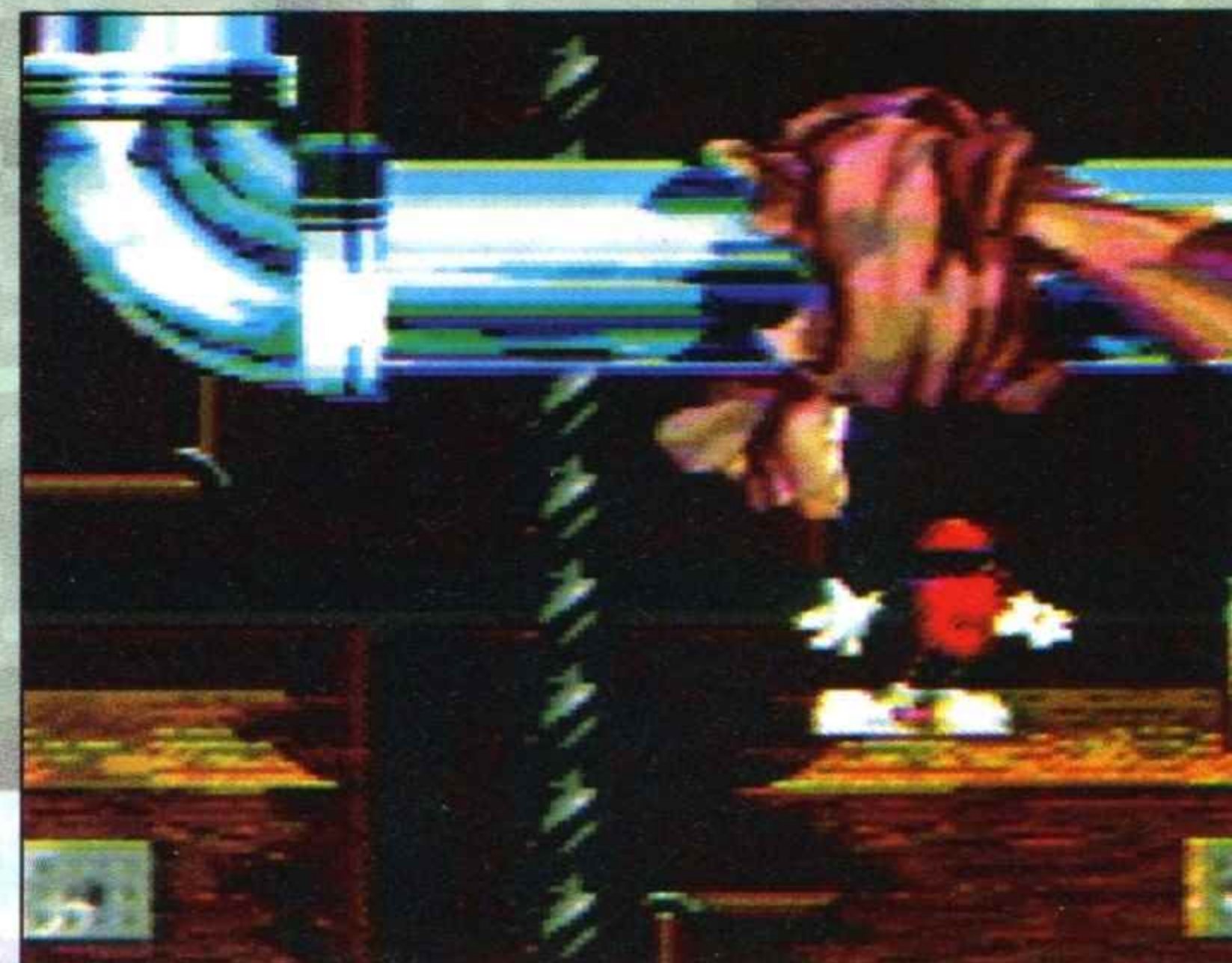
Prima di cominciare un livello, Spot consulta con attenzione la sua fedelissima mappa.

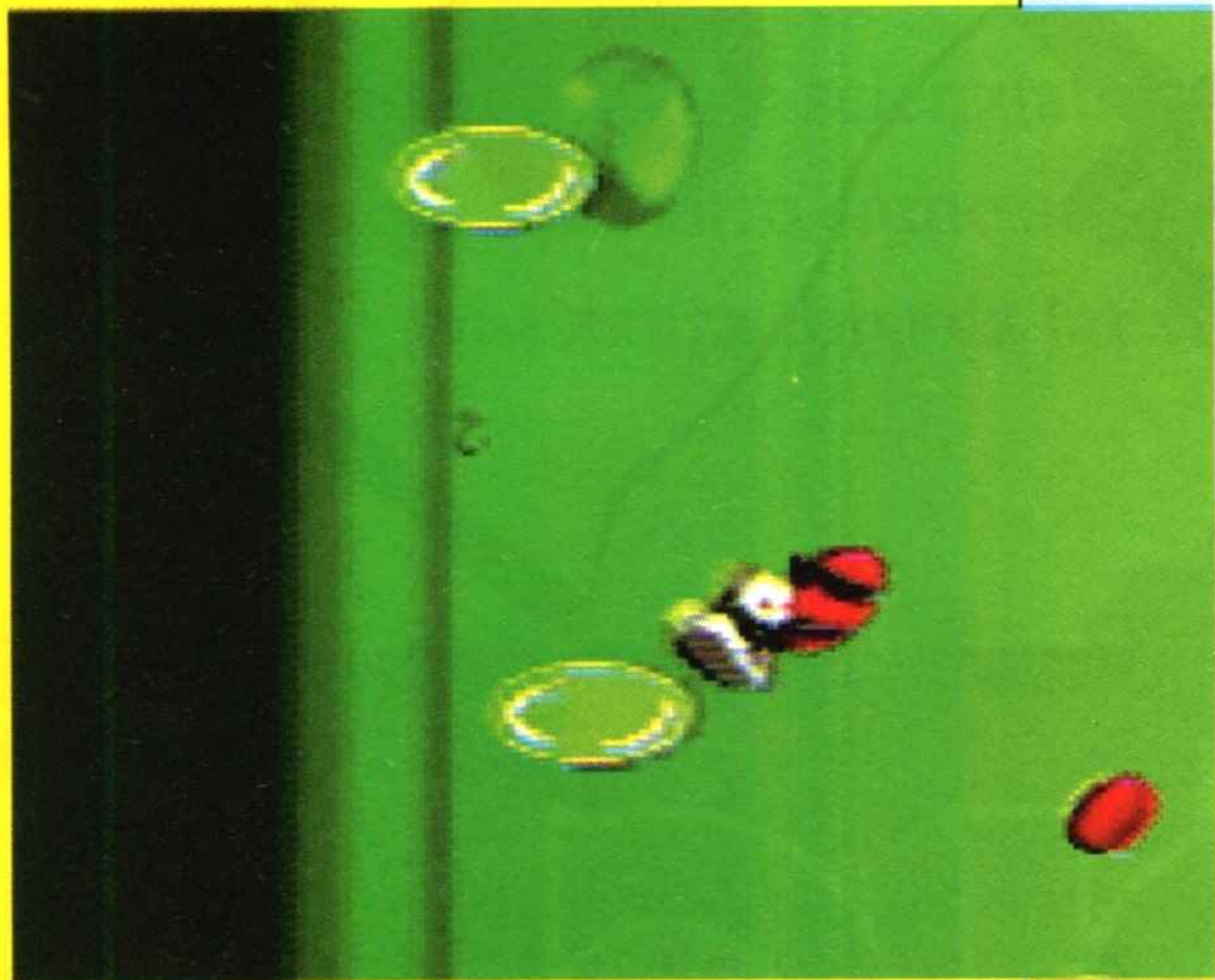
Anche di spalle il buon vecchio spot non delude: le sue scarpe da ginnastica fanno invidia ad AlKross.

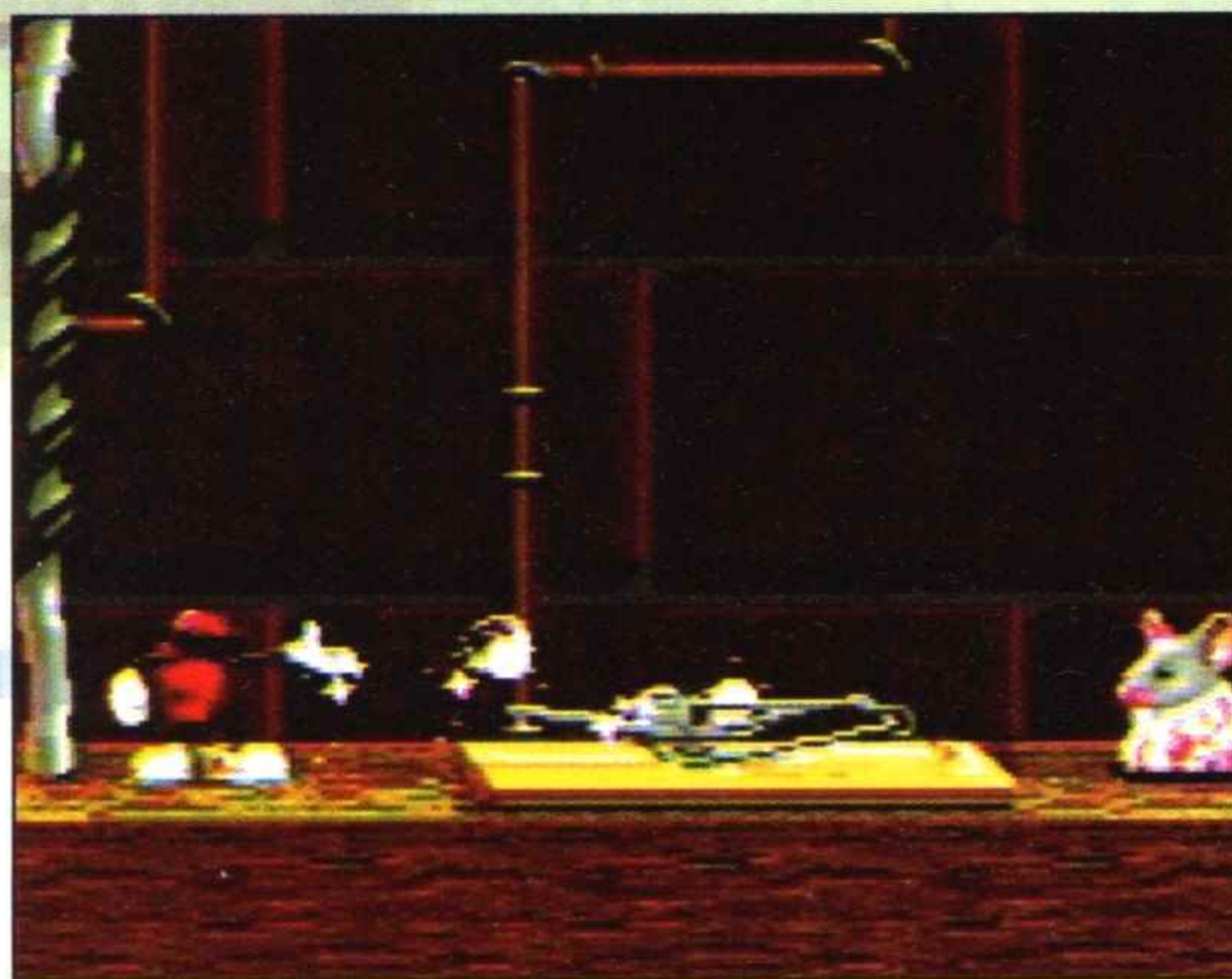
Spot se la prende con la sveglia che, suonando gli ha rovinato la festa. Diamine, non sempre è "party time"

I dischi volanti danno una mano a superare i baratri più ampi. Attenzione, però, perché svaniscono quasi subito.

Per centrare questo gruppo di bruchi dovrete ricorrere a tutta la vostra abilità con il joypad, si sa: le diagonali...

Questa bandierina vi risparmierà un sacco di tempo. Toccandola ripartirete da qui!

## IL GENIO DELLA BOTTIGLIA

**Nel livello bonus di *Spot*, dovrete cercare di arrivare più in alto possibile: solo in cima, infatti, potrete trovare la lettera che vi regalerà un continua. Fantastica l'ambientazione: l'interno di una bottiglia di 7Up, con tanto di goccioline di condensa che scivolano lungo le pareti.**

**Nel quarto livello ci troveremo costretti a sfruttare dei provvidenziali dirigibili per ginugere fino al nostro compagno, tenuto prigioniero.**

**La paperella di gomma che vedete in questa foto, vi salverà la vita se cercherete di raggiungere i bonus più nascosti.**

ci attende in basso a sinistra; anche sfruttando la capacità di Spot di dare un'occhiata in basso non si riesce a scorgere il fondo del precipizio, basta armarsi di coraggio e saltare, al termine del nostro salto una provvidenziale papera di gomma ci impedirà di fare un bagno indesiderato.
Lo scopo del gioco è quanto di più semplice e scontato ci sia: un certo numero di amici del nostro Spot sono stati imprigionati e tocca a noi, armati di un numero infinito di bollicine, liberarli; per riuscirci dobbiamo raccogliere un numero variabile di punti rossi - detti "cool point" - (almeno il 60% di quelli presenti nel livello), che ci daranno la possibilità di aprire la gabbia che osa limitare la libertà dei nostri amici. Per completare il gioco dovremo ripetere questo procedimento per tutti gli undici livelli che lo compongono, e la cosa non sarà certo facile, perché la difficoltà è stata ben calibrata.
Per invogliare il giocatore ad esplorare con cura tutti i livelli, esiste un livello bonus a cui si può accedere solo dopo aver raccolto almeno l'85% dei cool point, livello in cui, oltre ad accumulare punti, potremo guadagnarci un bel continua, utilissimo visto che non ci sono password.
All'interno di ciascun livello sono presenti un certo numero di bandierine che, una volta toccate, ci consentiranno di ripartire da quel punto nella malaugurata ipotesi di una nostra prematura scomparsa.
I nemici sono stati disegnati con gusto, anche se, per forza di cose, non possono disporre dello stesso repertorio di animazioni del protagonista. Ogni volta che li toccheremo ci toglieranno un po' di energia, che potremo recuperare grazie a delle pratiche bottigliette (di 7Up, ovviamente) che compariranno, di tanto in tanto, quando sistemeremo un tarpano.
Interessante notare che queste bottigliette compariranno solo quando ne avremo bisogno, eliminando così la frustrazione del "se solo fosse comparsa qualche secondo prima".
Fantastica, infine, la colonna sonora, con una varietà notevole di ritmi: dal reggae al dance più sfrenato. Tutte le musiche sono appropriate all'ambientazione del livello a cui corrispondono e sono accompagnate da degli effetti sonori di qualità, fra cui spiccano le vocine di Spot che si lamenta quando lo maltrattiamo.

Cool Madoc

# 91%

## COMMENTO & VOTO

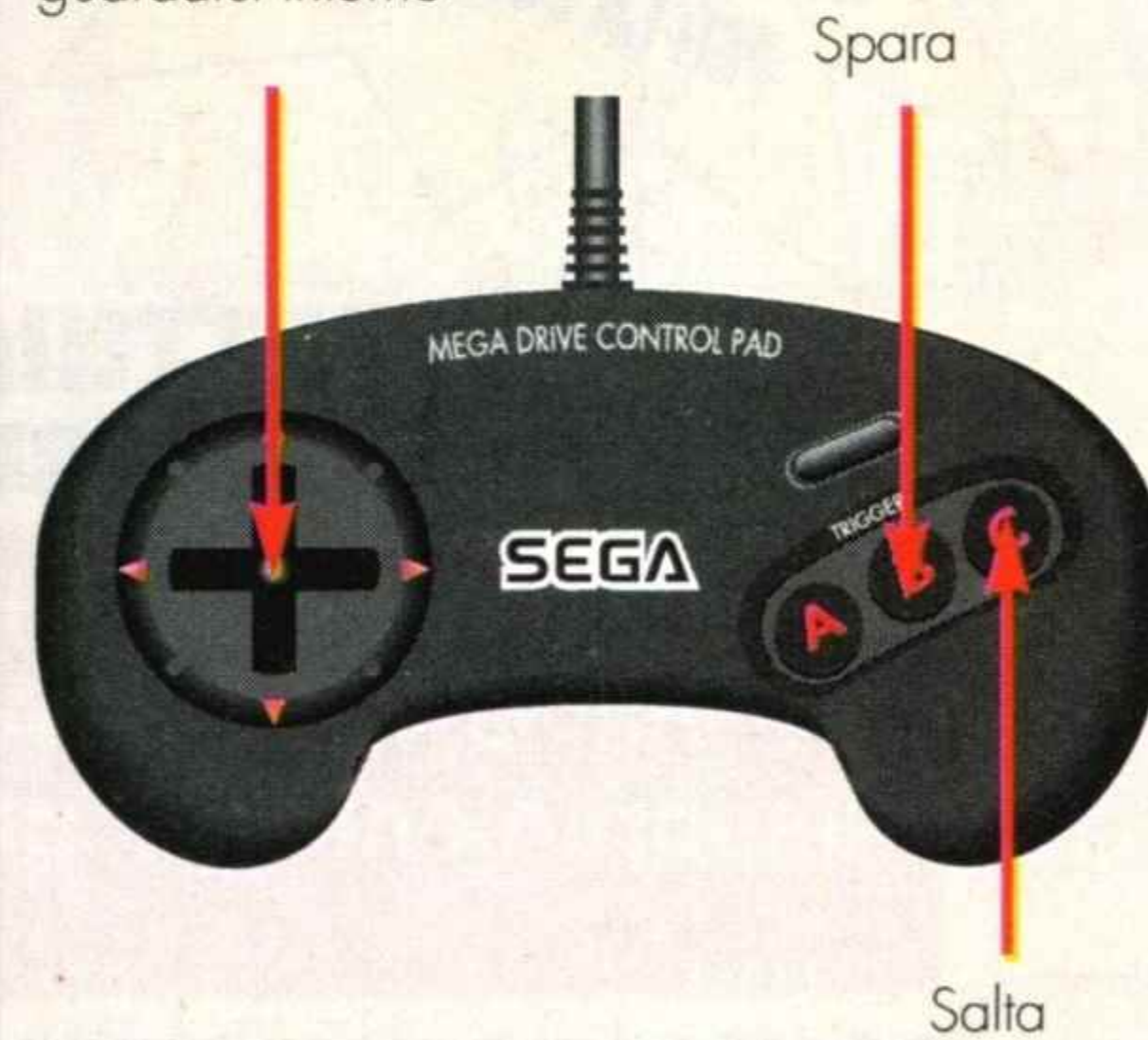
**Non credo che per quest'anno vedremo un altro personaggio con una simile animazione sul Mega Drive (forse Bubsy). *Spot* è incredibile: lo schema di gioco non brilla per la sua originalità (se si escludono le bolle che ci consentono di rimbalzare più in alto), ma la realizzazione è talmente galattica e la giocabilità così cenobitica che questo passa in secondo piano. L'unico, piccolo, difetto è rappresentato dalla mancanza di un tasto per la corsa: si è costretti ad aspettare che Spot acceleri progressivamente ma, del resto, da un personaggio così "cool" cosa ci si poteva aspettare. Se cercavate una cartuccia da acquistare per i primi mesi dell'estate, non potreste farvi regalo migliore di *Spot*. Chissà cosa ci riserverà David Perry per *The Jungle Book*, il suo prossimo titolo.**

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Spot and the Quest for Cool |
| Casa | Virgin |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 2 |

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

Per muovere Spot e guardarsi intorno

Spara

Salta

# È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)

## CONSOLE GENERATION

**L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.**

PC Engine GT

Nintendo GAME BOY™

SEGA

MEGA-CD
MEGA DRIVE
GAME GEAR

Nintendo
SUPER Famicom

PC SUPER-DUO
CORE GRAFX II
TURBO-DUO USA

ATARI® LYNX

SNK
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

SUPER
Nintendo
USA

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER LA TUA CONSOLE!!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

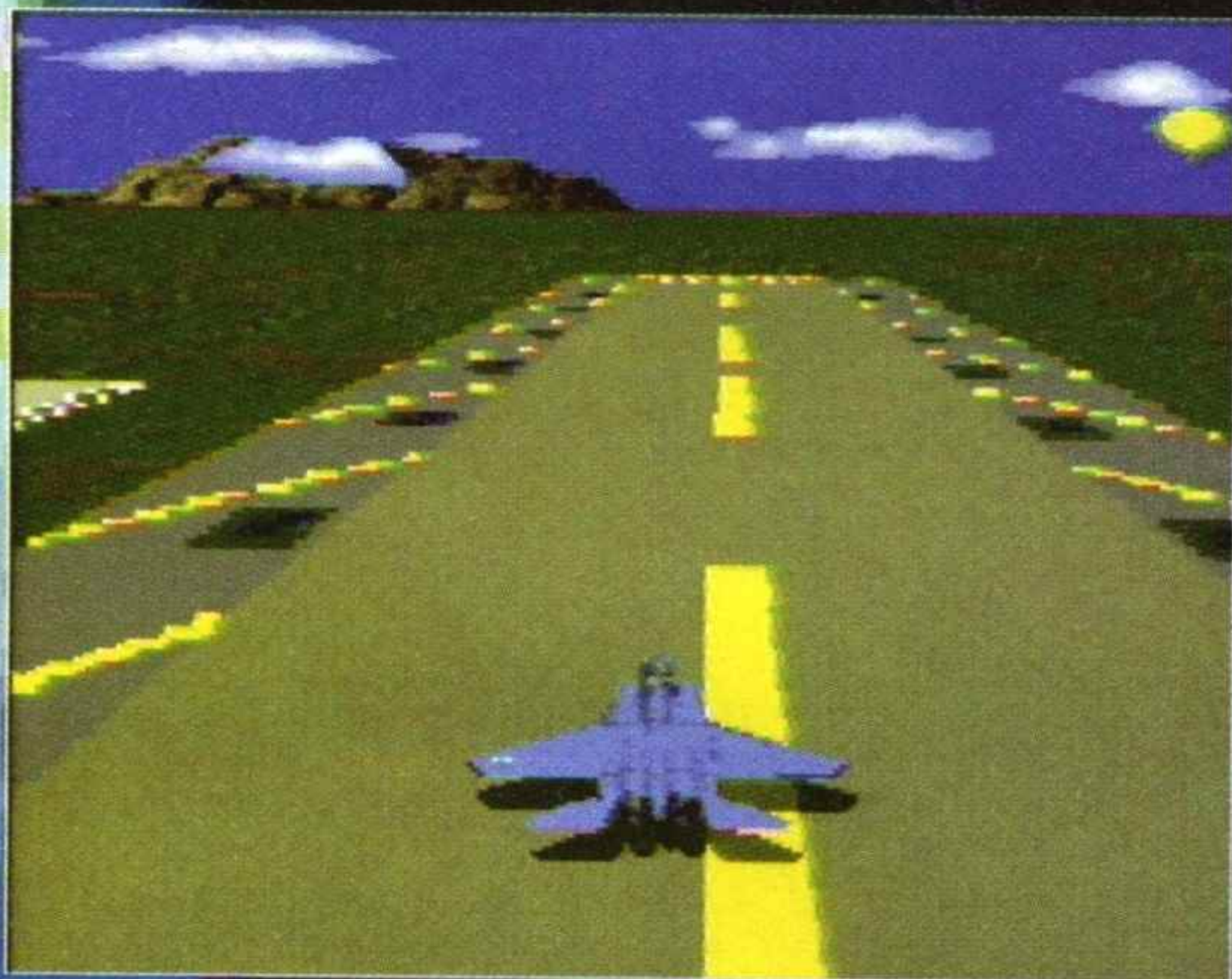
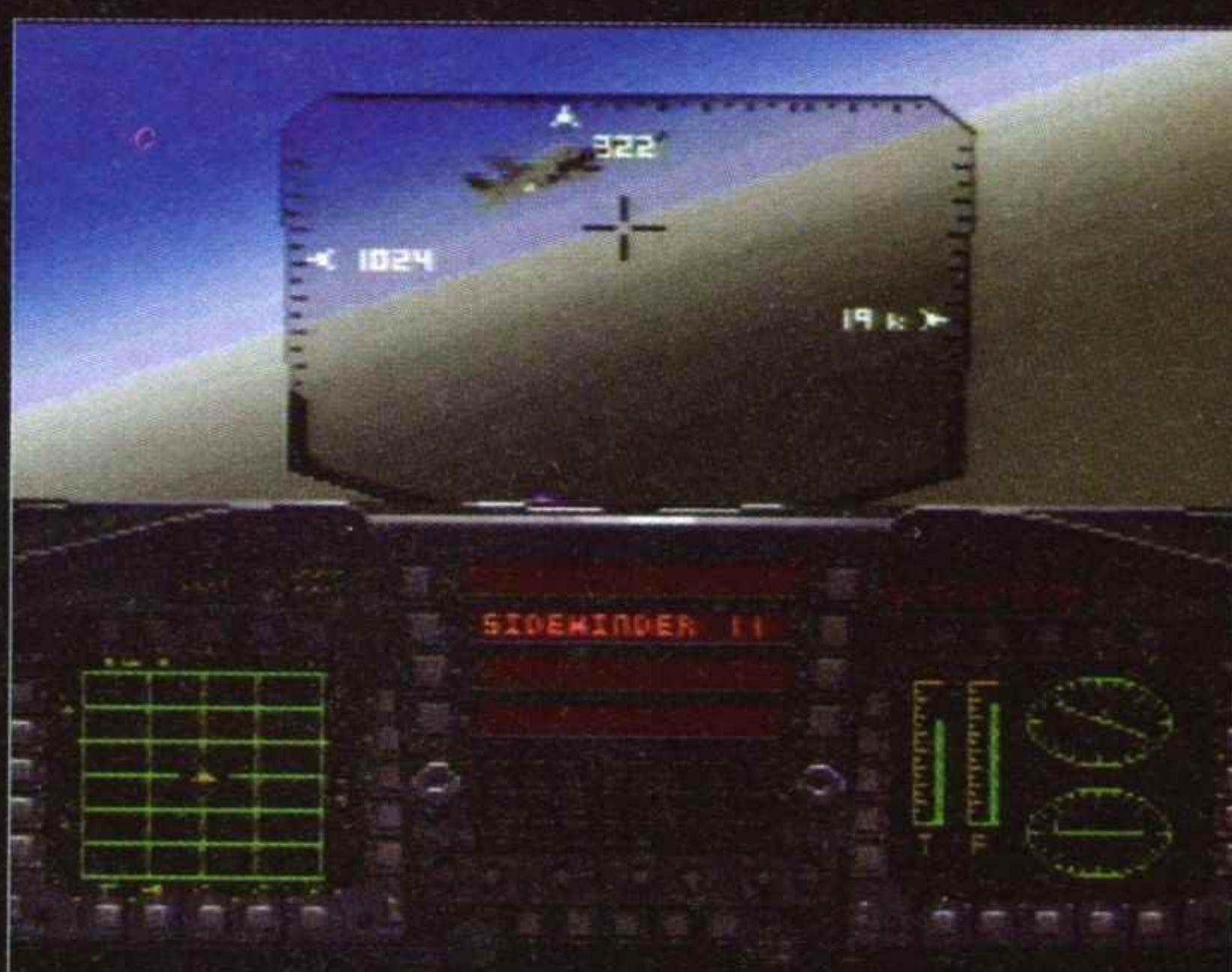
**EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE**
**PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!**

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più:
**02/40.73.390!**

**CONSOLE GENERATION S.a.s.** IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

# SUPER STRIKE EAGLE

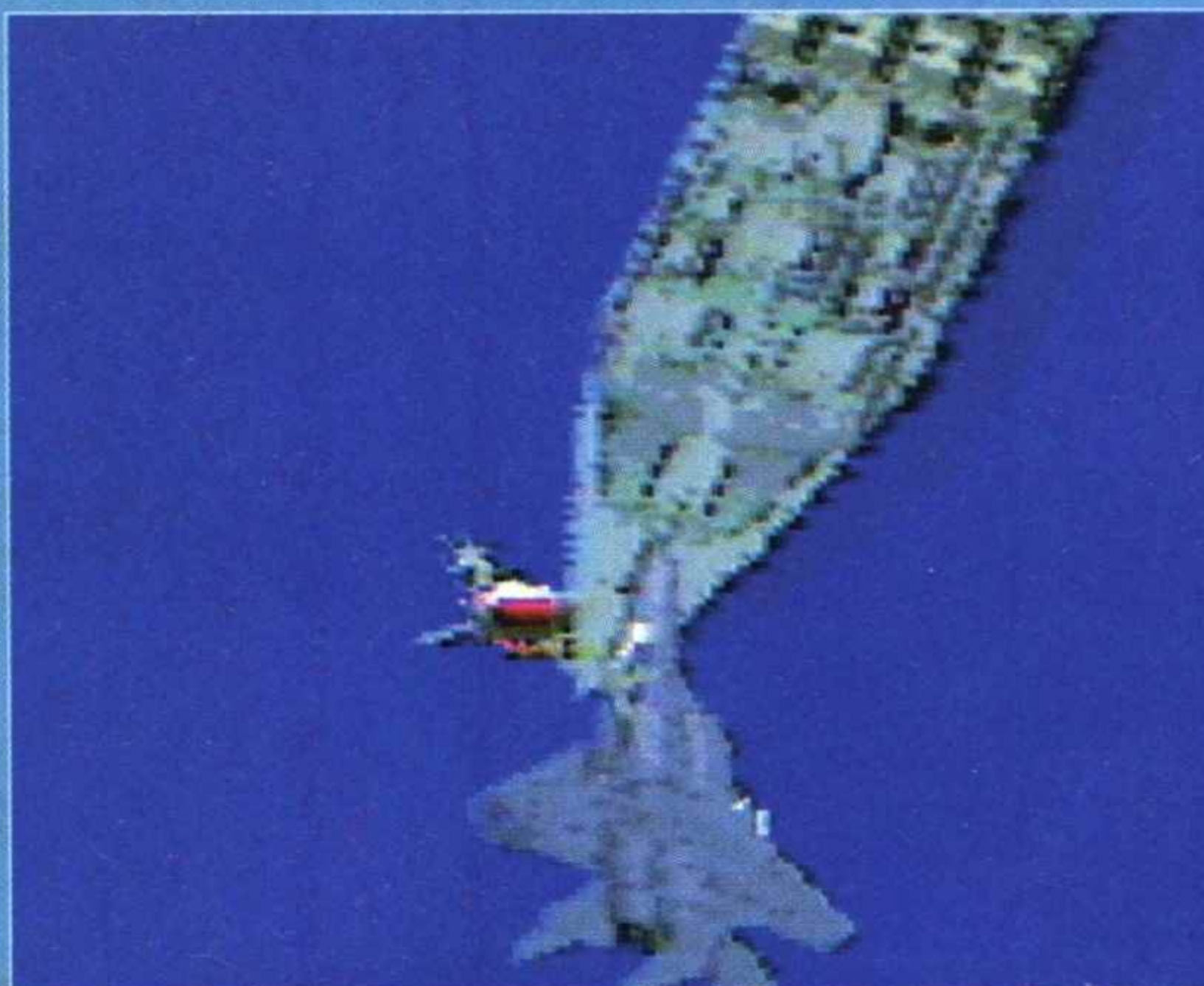
SN SUPER NES

**Amici SuperNESsiani tenetevi forte, allacciate le cinture di sicurezza, indossate il casco e preparatevi a decollare su un F15 nuovo di zecca!**

**Il decollo é probabilmente il momento più emozionante del gioco!**

**Ok, avete agganciato il Mig nemico. Basta premere il pulsante della cloche e lo avrete disintegrato.**

YOU HAVE LOST YOUR SUPER STRIKE EAGLE. YOUR CAREER AS AN F-15 PILOT IS OVER.

La Microprose, famosa per le sue accuratissime simulazioni su Pc e Amiga, ha deciso di convertire uno dei suoi prodotti più riusciti anche su Super NES. Invece di limitarsi ad una semplice conversione, i programmatori della Microprose hanno ridisegnato completamente il gioco, creando qualcosa di semplice, divertente e immediato.
All'inizio di ogni nuova missione, viene visualizzata la classica mappa tattica, che mostra la posizione e il tipo di obiettivi cui andrete incontro sul suolo nemico, oltre a qualche raccomandazione o avvertenza particolare. Gli obiettivi segnati in rosso sono quelli primari, e vanno dalla centrale atomica alla batteria di scud. Altri obiettivi secondari, che potrete distruggere per aumentare il punteggio finale e diminuire il potenziale militare del nemico durante la missione stessa, possono essere rampe di lancio SAM o battelli antiaerei, e sono disseminati abbondantemente intorno agli obiettivi principali.
Ad ogni obiettivo è assegnato un bonus particolare: per esempio, distruggendo un gruppo di carri armati nemici, riceverete una decina di Flare extra. È molto importante, specie nelle missioni avanzate, guadagnarsi questi bonus, che vi permettono di aumentare il vostro arsenale senza dover tornare alla base. Anche queste ultime vengono mostrate sulla mappa: potrete

YOUR BASE
ENEMY BASE
AIR DEFENSE
HQ
TARGET

atterrare in ciascuna base solo due volte nel corso dell'intera missione, quindi evitate di farvi ritorno solo per danni lievi.
Dopo aver accettato la missione e esaminato gli obiettivi, vi ritroverete sul vostro affezionato F15, pronti per il decollo - non preoccupatevi, non è molto difficile decollare: basta raggiungere una certa velocità e sarete nel blu dipinto di blu!
Qualche istante dopo, passerete allo schermo tattico, con una visuale da satellite, ottenuta mediante il mitico Mode 7, che evidenzia la posizione di obiettivi, montagne, fiumi, aeroporti alleati e Mig nemici in volo.
Il vostro apparecchio è sempre al centro dello schermo, e potrete decidere dove dirigervi seguendo la freccia rossa che indica l'obiettivo scelto o la base alleata più vicina.
Dovrete stare in campana sin dall'inizio, perché mentre sfrecciate su città e obiettivi avversari, il nemico non sta certo a guardarvi, ma fa del suo meglio per ridurvi ad un colabrodo volante, lanciandovi i SAM (missili terra-aria) e mettendovi alle costole i soliti Mig. Per quanto riguarda i SAM, potete evitarli con rapide e strette virate, oppure lanciando qualche Chaff o Flare. Quando invece un caccia nemico si avvicina abbastanza al vostro F15, passerete alla visuale in prima persona dalla vostra cabina di pilotaggio, divisa in due sezioni: la parte superiore mostra il cielo, gli apparecchi nemici che si affannano a tirarvi giù

*Quel missile è passato proprio vicino! Ora tocca a voi.*

*Quei due Mig sono alle vostre calcagna! Occhio!*

*Vi rimangono ben 19 obiettivi. Cercate di distruggere prima quelli principali, lasciando perdere i secondari!*

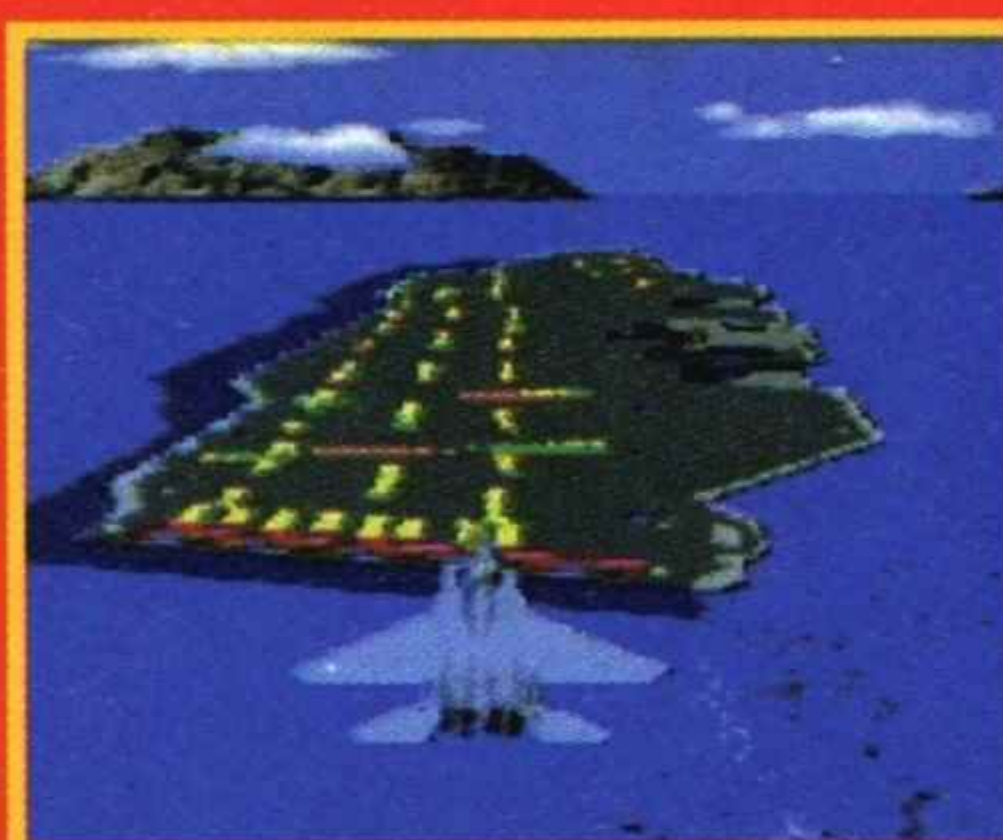
## COME INQUADRARE IL NEMICO

**Uno dei punti di forza di *Super Strike Eagle* sta proprio nelle diverse situazioni in cui vi troverete coinvolti nel corso di una sola simulazione:**

*Decollo: ok! Nervi saldi, pulsante di accelerazione ben premuto e potrete partire senza troppi problemi.*

*Visuale dal satellite: girate pure sopra la Libia alla ricerca della vostra prossima vittima, ma non dimenticatevi che tutto intorno vi ronzano Mig e SAM!*

*Mappa Tattica: uno sguardo al piano di volo è quello che ci vuole per scegliere la giusta strategia. Nel modo a due giocatori, il vostro amico controllerà questa mappa e le armi.*

*Attacco a Terra: alla grande! Si tratta di picchiare verso l'obiettivo e far fuori qualche postazione antiaerea, per poi colpire con un bel missile la batteria di Scud.*

*Atterraggio: atterrare su una portaerei non è mai stato facile: dovrete beccare con precisione il cavo di frenaggio e bloccare subito dopo i motori. O vi ritroverete a mollo...*

*Scontro Aereo: meglio di Maverick in "Top Gun"! Con questa visuale, abbattere i Mig è uno scherzo. La strumentazione non è complicata come quella reale, ma comunque distingue Super Strike Eagle da un comune spara e fuggi.*

*E' arrivato il momento di atterrare! Nervi saldi, mano ferma, un po' di fortuna e avrete completato anche questa missione.*

## COME DISTRUGGERE IL NEMICO

**CANNONCINO DA 20MM:** 999 colpi che vi permettono di distruggere obiettivi a terra e caccia nemici in volo. L'unico problema è che dovrete mirare con grande precisione - e non è semplice, con tutti quei SAM che vi svolazzano intorno alla coda! Generalmente si ricorre a quest'arma quando le altre sono completamente esaurite...

**SIDEWINDER (A-A):** missile a corto raggio. L'ideale per distruggere i Mig nelle vicinanze, un po' scarso per i caccia più lontani. Cercate di agganciare i nemici puntandogli la coda - è più efficiente se ha un riscontro IR.

**AMRAAM (A-A):** ottimo per colpire i Mig a distanza media, quando sono ancora un pallino indistinto all'orizzonte. Meglio se lanciato verso i motori del nemico.

**SPARROW (A-A):** ultimo ritrovato tecnologico nel campo della distruzione aerea: con questo distruggerete i caccia nemici prima ancora che vi vedano sul radar. Fire & Forget!

**ROCKEYE (A-T):** la classica bomba a caduta libera. Il vantaggio del Rockeye è che potrete lanciarlo anche da 12.000 metri senza grosse preoccupazioni.

**MAVERICK (A-T):** missile aria-terra guidato dal radar. Purtroppo funziona efficacemente solo a basse altitudini. Occhio alle correnti d'aria provocate dalla contraerea!

**PAVEWAY (A-T):** la soluzione a tutti i vostri problemi in fatto di obiettivi a terra: con il Paveway potrete far saltare tutto anche da una discreta altitudine, lasciando al computer di bordo il compito di farlo arrivare all'obiettivo.

Neon

*Avete appena agganciato un aeroporto nemico!*

e l'HUD con il mirino elettronico, mentre la parte inferiore è occupata dalla strumentazione dell'F15: altimetro, orizzonte artificiale, radar, carburante rimasto, ecc. Quando avrete abbattuto o seminato tutti i Mig della zona, tornerete alla visuale da satellite.

Super Strike Eagle non vi costringe ad attaccare una serie di obiettivi in una determinata sequenza: tocca a voi decidere che strategia seguire, cioè se concentrarvi sugli obiettivi nemici, evitando confronti diretti con i Mig, o se tentare di indebolire l'apparato militare del nemico, colpendo qualche obiettivo secondario, ma vitale per la sua difesa territoriale o aerea.

Una volta scelto l'obiettivo che volete attaccare, basta sorvolarlo e premere B per passare al modo attacco terrestre: vedrete la base e le immediate vicinanze ingrandite e disegnate molto bene con il Mode 7, e dovrete picchiare verso l'obiettivo per agganciarlo con il radar e poi distruggerlo con un missile. State però molto attenti alle postazioni difensive del nemico, che vi lanciano dietro di tutto, dai SAM ai calzini puzzolenti della sera prima.

Quando avrete distrutto tutti gli obiettivi, potrete far ritorno alla base. Avvicinatevi e premete il solito pulsante B, e passerete ad un'altra visuale, in cui piloterete il vostro caccia guardandolo dalla coda; diminuite velocità e altitudine e potrete atterrare senza troppi problemi, ricevendo un rapporto finale sui risultati della vostra missione e la password che vi permetterà di riniziare dalla missione appena superata.

*(A dx) Avete appena spazzato via una postazione di SAM, senza riportare troppi danni. Ogni volta che distruggete un obiettivo primario o secondario, ricevete un bonus di armi, chaff o flare.*
*(A sx) State sfrecciando sul territorio nemico. Fate molta attenzione ai SAM che puntano proprio verso la vostra coda.*

## COMMENTO & VOTO

# 87%

La Microprose anche questa volta ha fatto centro: *Super Strike Eagle* è un gioco semplice, anche se non banale, che non richiede ore di studio su manuali alti tre dita per scoprire come decollare, ma che allo stesso tempo non annoia dopo un quarto d'ora di gioco. Non è un simulatore vero e proprio, né un insulso arcade, ma piuttosto un mix ben riuscito dei due generi, che non deluderà nessun tipo di giocatore. La difficoltà aumenta da una missione all'altra, insieme al numero e al tipo di obiettivi da distruggere, quindi sicuramente non vi stancherete troppo presto. Inoltre, grazie al sistema di password, non dovrete rigiocare delle missioni già terminate in precedenza. Le diverse visuali rendono *Super Strike Eagle* ancora più interessante, e diminuiscono ulteriormente il rischio di annoiarsi.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Super Strike Eagle |
| Casa | Microprose |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1/2 |
| Continua? | Password |
| Livelli di difficoltà | 1 |

## SIMULAZIONE

## SOTTO CONTROLLO

Per controllare
Aumenta la velocità
Diminuire la velocità
Lancia i Chaff
Lancia i Flare
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SELECT START
Seleziona il tipo di missile
Lanciare il missile selezionato
Sparare con il cannoncino da 20 mm

Nintendo®

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

TAITO™

Official Nintendo Seal of Quality

# Vuoi vivere l'emozione di una partita di calcio ad altissimi livelli senza esclusione di colpi?

Marco Barzaghi

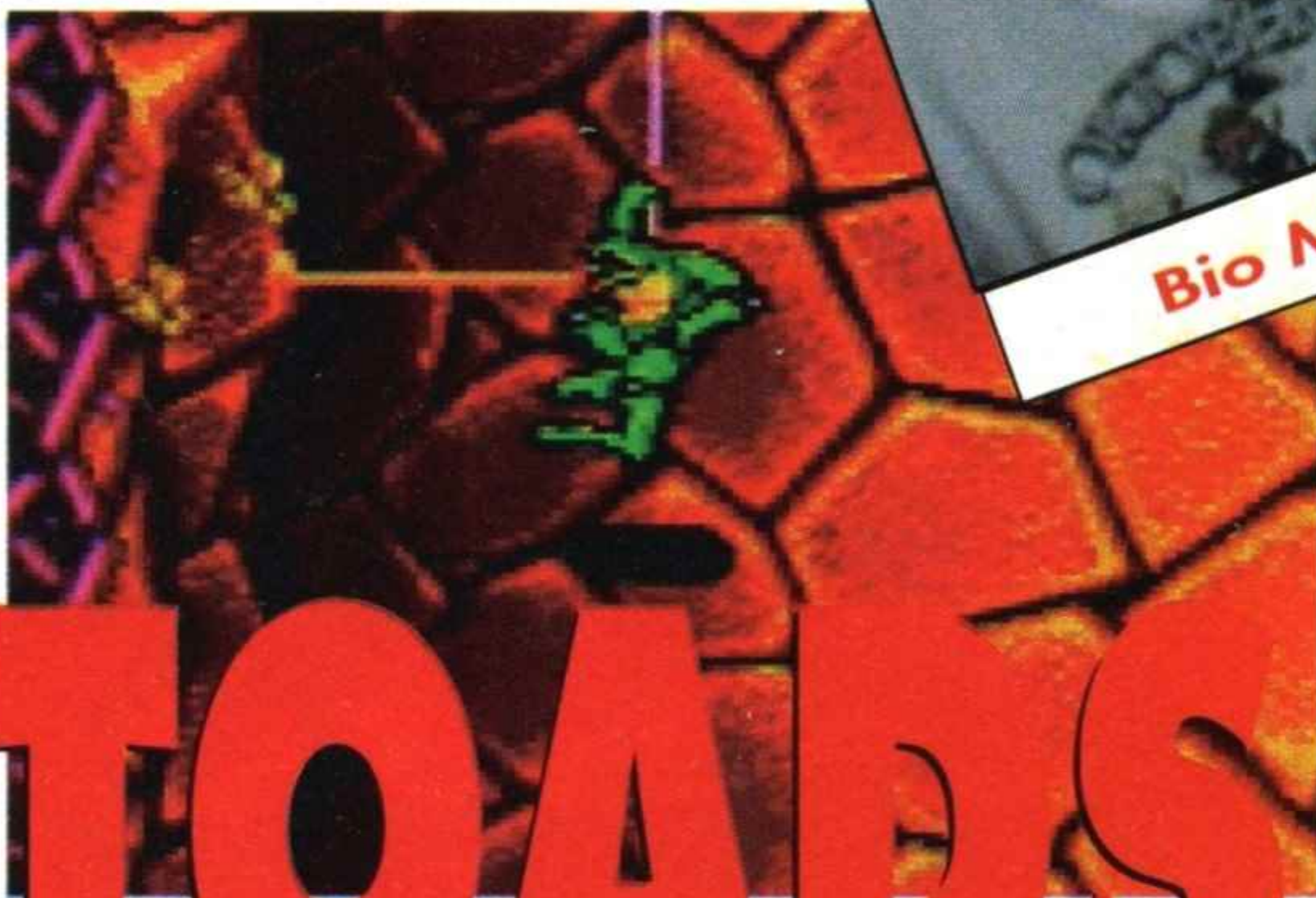
## EURO FOOTBALL CHAMP

Duri contrasti, rovesciate, colpi di testa, palleggi e tocchi d'alta classe, degni di un vero campione, faranno di te un professionista del Football. Ma potresti giocare anche in modo scorretto, commettendo falli, dare pugni, strattonare o caricare pur di conquistare il pallone sempre che l'arbitro non s'avveda del tuo gioco poco pulito e ti ammonisca. le molteplici soluzione di gioco ti permetteranno anche di effettuare una doppia sfida contro il computer dove tu e il tuo compagno di gioco misurerete le vostre migliori attitudini nel settore d'attacco, di difesa e del centro campo.

Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

Il classico livello del pozzo. Non è cambiato nulla dalla versione per l'8-bit di casa Nintendo!

Bio Massa

# BATTLETOADS

**Sono verdi come le Turtles, sono abili e forti come le Turtles ma hanno un'aria molto più incavolata e feroce. Peccato che in questo caso non si tratti della solita zuppa di tartaruga ma di uno stufato a base di carne di rospo.**

MEGADRIVE MD

Comunque, che si tratti di tartarughe, rane o bacherozzi, anche in questo nuovo titolo per Megadrive la situazione proposta non è molto differente da quella che caratterizza la saga delle quattro mangia-pizze a tradimento. Infatti, anche in questo caso, il cattivo, o meglio, la cattiva di turno, tale regina nera, si è svegliata una mattina credendosi il Dottor Zero e gridando "Il mondo è mio!". Sarà, quindi, compito del giocatore guidare due rospi attraverso dodici livelli di azione pieni di insidie e di trappole differenti. In effetti, per ogni livello cambia anche la struttura del gioco in sé, quindi non illudetevi di trovarvi davanti al solito picchiaduro dove quello che conta è menare le mani a più non posso, senza curarsi di chi sia il nemico e del perché lo si gonfi di botte. Alcuni livelli vi vedranno, infatti, impegnati in stressanti corse a bordo di velocissimi mezzi, simili a Jet-Sky (le moto d'acqua, tanto per intenderci) dove bisogna solo evitare e saltare ostacoli.
In altri bisognerà mettere a frutto gli anni di esperienza maturati con *Lemmings* guidando dei serpenti, oppure mettersi nei panni di Indiana Jones calandosi da una corda all'interno di pericolose caverne e così via per ogni livello del gioco. Inoltre è possibile trastullarsi anche in due, aumentando così il divertimento. Infatti, potete stendere il vostro compagno e usarlo per colpire i nemici oppure caricarlo sulle spalle per poi portarvelo a presso lungo i livelli.

## 76%

## COMMENTO & VOTO

Dopo aver visto le versioni NES e Game Boy, mi aspettavo di vedere sul Megadrive una versione di *BattleToads* non differente per quanto concerne la storia, ma quanto meno migliorata dal punto di vista grafico e sonoro. E invece mi sono trovato davanti una copia quasi perfetta della versione Nintendo 8-bit che, a parte qualche miglioramento nello scrolling e nel sonoro, non differisce minimamente dalla precedente, compresa la grafica pacchiana tipica degli 8-bit. Per fortuna il grado di giocabilità è rimasto lo stesso, ma questo non elimina il fatto che *BattleToads* è un'autentica presa in giro rispetto alle reali potenzialità del Megadrive.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | BattleToads |
| Casa | Tradewest |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 2 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 3 |

## AZIONE

## SOTTO CONTROLLO

Per muovere i bifolchi

Per menare e raccogliere oggetti

Per saltare come delle rane

# DEAD DANCE

**Ohilallà! Ecco l'ennesimo picchia-picchia sviluppato per il SNES. Domanda banale: sarà o no all'altezza del mitico e inossidabile *Street Fighter 2*? Naaaa! Però il gioco ha i suoi pregi.**

SN SUPER NES

Di mega picchia-picchia ne stanno uscendo a bizeffe in questo momento. Sembra che ogni casa produttrice di video-giochi voglia proporre il proprio *Street Fighter 2*, senza mai arrivargli con il fiato sul collo però (fin'ora gli unici sono stati *Ranma 1/2* parte 1 e 2 su Snes e *Art of Fighting* per Neo Geo, aspettando di recensire il mega-galattico *Fatal Fury 2*).
Ma ecco che 16 Megabittoni fanno di nuovo la loro comparsa e quelli della Jaleco (uno si potrebbe anche preoccupare, ma dal loro ultimo successo, *Rushing Beat II*, sembra che abbiano migliorato il livello di programmazione) ci sfornano calda-calda la loro prima cartuccia di tali dimensioni. Guarda caso è un picchiaduro. Vediamolo! Siamo nell'anno 200 post apocalisse. Il mondo

Gli sprite dei lottatori non hanno le stesse dimensioni di quelli di *Street Fighter 2* ma possono vantare un livello di dettaglio decisamente superiore.

## "I BUONI...."

SYOH

SYOH: con la sua maglietta e i suoi blue jeans sembra un giovane e innocuo ragazzo, ma la verità è tutt'altra. Le sue mosse speciali sono una palla di energia alla "Hadou-Ken", un montante poderoso alla "Sho-Ryu-Ken" e un gancio fulminante.

ZAZI

ZAZI: le sue mosse sono del tutto simili a quelle di Syoh. La sola differenza è che è pelato (peggio del nostro redattore Scarlet).

KOTONO

KOTONO: carina la tipa! Sembra innocua e tanto buona, ma quando si tratta di fare a botte è un vero demonio. È molto agile. Le sue mosse speciali sono il lancio di coltelli, una sciabolata devastante e un calcio rovesciato in volo davvero demenziale.

VORTZ

VORTZ: è il più grosso dei 4, ma anche il meno agile. La sua potenza è però incomparabile. Esegue certe mosse da wrestling veramente micidiali e sfodera colpi di una potenza mai raggiunta. La sua spallata in carica spazzerebbe via anche la Bio Massa.

## "…. E I CATTIVI"

**BEANS (il guardiano delle porte della torre)**
No non è una scatola di fagioli bensì un Punk (pronunciare Pounk!) capace di muovere i pugni alla velocità della luce e di dare calci con scarpe dotate di tacchi da 10 cm.

**DOLF (il guardiano della sala dei missili)**
Ecco un militare reduce della guerra atomica. È armato con un bazooka che gli serve anche come spranga. Inoltre quando attacca dall'alto molla calci potentissimi.

**REY (il guardiano del tempio)**
Assomiglia a un samurai ed è capace di lanciare strane bolle di energia, oltre che incredibili fiammate, un uppercut poderosissimo e certi sganassoni che lasciano il segno.

**GAJET (il guardiano del ponte di osservazione)**
Assomiglia in tutto e per tutto a Vortz tranne che per la maschera.

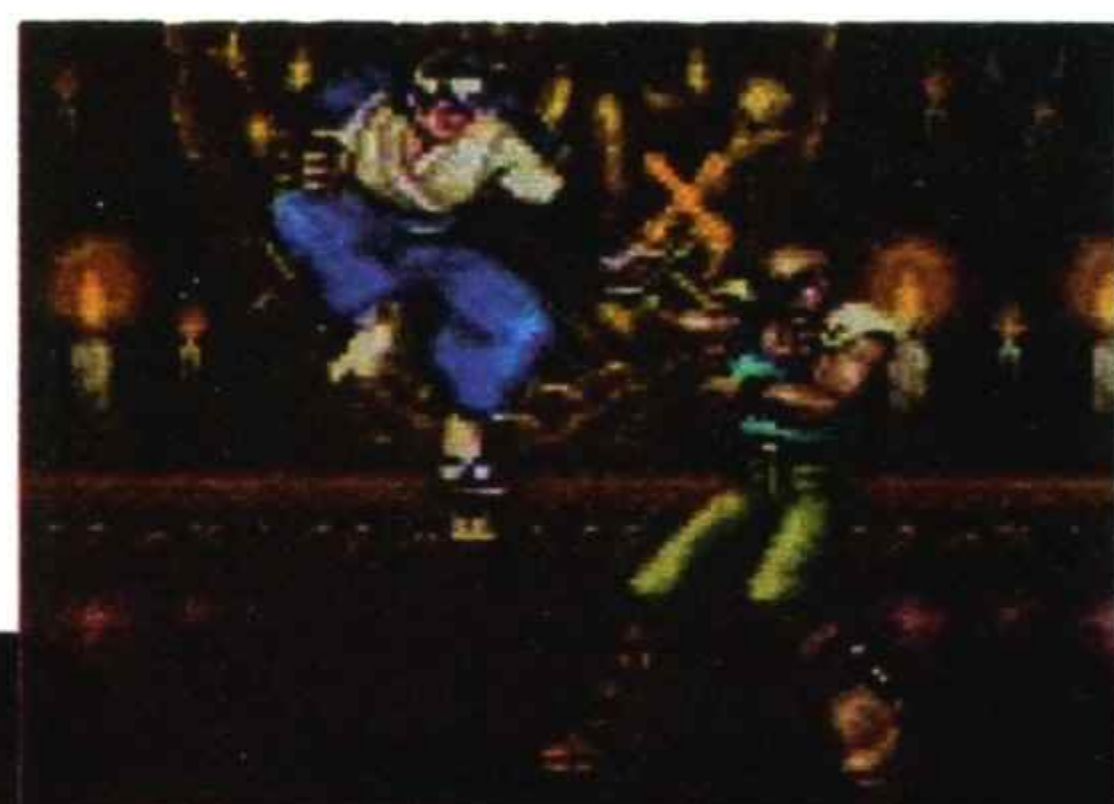
**SIROU (il guardiano Ninja)**
Quel vigliacco tiene in mano una spada con la quale tira dei fendenti micidiali. Ogni tanto vi lancia pure delle fiammate impressionanti.

**K'S (il guardiano della fonderia)**
No… Non ha assolutamente niente a che vedere con la nostra consorella Kappa. In compenso è armato di braccia meccaniche che si allungano e che gli servono anche come propulsori. Ogni tanto manda qualche scossa elettrica gigante contro di voi!

?

**??? (Il mega-boss finale!!!)**
Wow! Vi dico solo che è il più tosto da sconfiggere e ha certi poteri veramente impressionanti. Inoltre è protetto da un'impenetrabile armatura. Quindi, come direbbe Rical, state all'occhio…!

Dupont

intero è nel Chaos più profondo e sembra che un certo tizio (chiamiamolo Pinco Pallino visto che non mi ricordo il suo nome!) abbia intenzione di regnare sul mondo intero. Naturalmente voi e i vostri altri 3 amici non potete tollerare una cosa simile e decidete di recarvi fino in cima alla torre, dove risiede l'immondo dittatore, per menarlo di brutto e farla finita con le sue pazzie da megalomane (insomma... non se ne può più!).
Comunque sia, prima di entrare nella torre dovrete combattere contro i vostri 3 compagni per guadagnarvi il diritto ad entrare per primo (mah... Se questi si divertono così!). In pratica, dovrete affrontare, mentre salite sulla torre, 6 avversari diversi (esclusi i vostri amici), uno più coriaceo dell'altro, prima di confrontarvi contro il mega-boss-finale-ultra-cattivo, rivestito di una strana armatura, ispirata direttamente ai Cavalieri dello Zodiaco.
All'inizio del gioco potrete scegliere se fare una partita contro un amico, contro un personaggio del computer o se affrontarli tutti, in sequenza, nel "Mode Story".
Dovrete poi scegliere che combattente impersonare tra ben 4 diversi (il giovane Syoh, il pelato Zazi, la bella Kotono e il gigante Vortz). Ogni personaggio ha le proprie caratteristiche e le sue mosse speciali (vagamente ispirate a *SF2*!!!). Avete a disposizione 4 mosse (e altrettanti pulsanti) per menare il nemico (calcio rapido, calcio potente, pugno rapido e pugno potente).
La varietà dei colpi non è niente male e i nemici sono più che originali (sicuramente troveremo un giorno la gabola per controllarli tutti!). Ah... Dimenticavo di dire che potete rivedervi gli ultimi 10 secondi di un combattimento al Replay e che, dopo ogni combattimento vinto, aumenterete la potenza dei vostri colpi speciali. Niente male come cartuccia!

Zazi presenta una notevole somiglianza con il nostro beneamato Scarlet. Lui lucida meglio la sua pelata, Scalet, in compenso, ha il codino.

## COMMENTO & VOTO

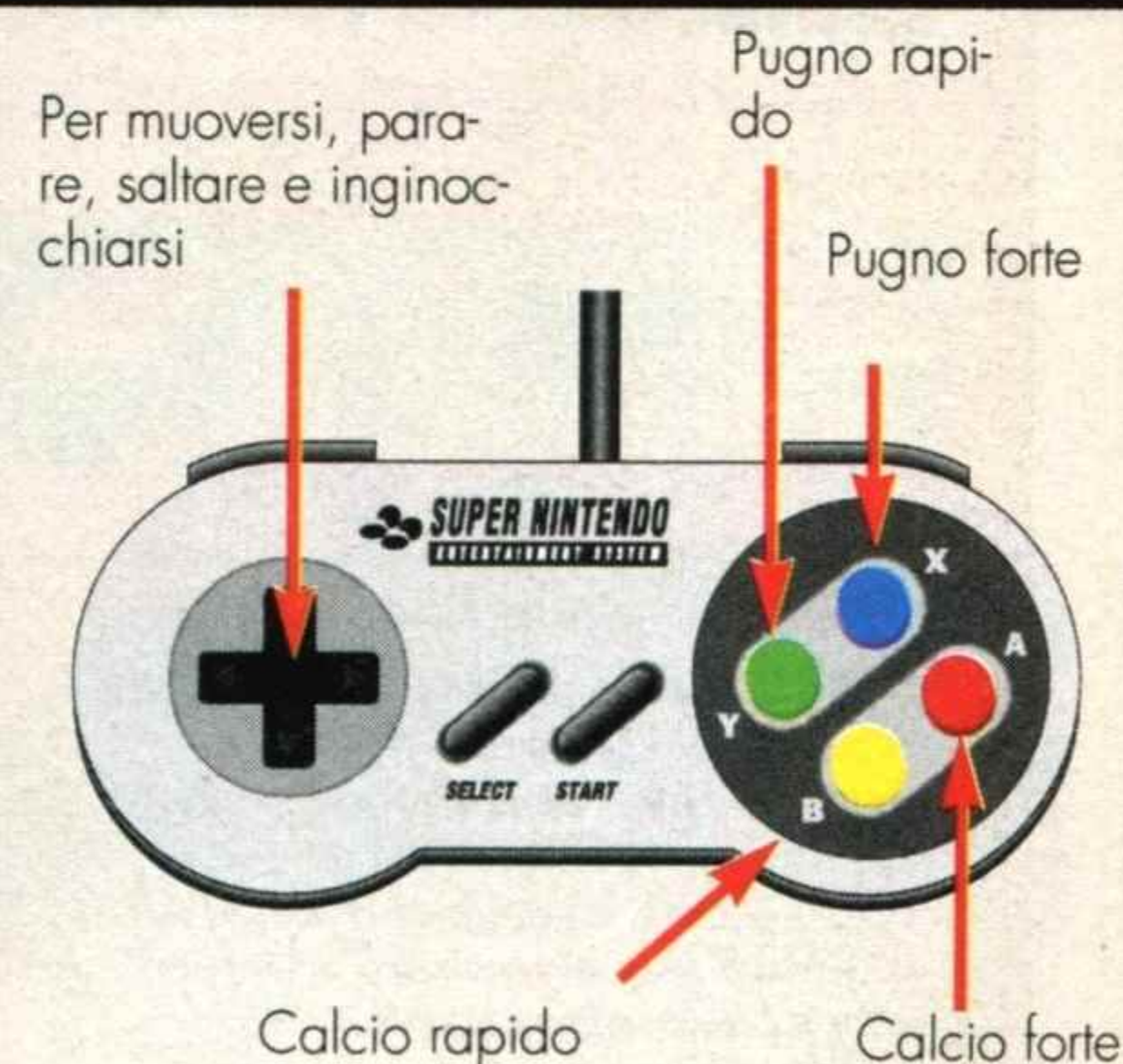
# 89%

Occheeeeeei! Quelli della Jaleco di stanno riscattando alla grande! Finalmente un buon picchia-picchia dopo *SF2*! La grafica è fantastica, il sonoro è coinvolgente, le animazione dei personaggi sono strabelle (pensate, man mano che diminuirà la vostra energia vedrete colare anche il sangue sul viso del vostro personaggio!) e la giocabilità è più che decente. Avete a vostra disposizione una caterva di colpi (speciali e non) e gli avversari sono piuttosto difficilotti da battere,.garantendo così un'ottima longevità alla cartuccia. Unica pecca: ogni volta che avrete sconfitto un avversario vi verrà dato un codice per farvi continuare, e la cosa priva il gioco di una parte della sua longevità. Se vi siete stufati di *SF2* dategli un'occhiata perché ne vale la pena, anche se sta per uscire il promettente *Dragon Ball Z 2* (apocalittico!!!).

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Dead Dance |
| Casa | Jaleco |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1/2 |
| Continua? | Infiniti+Password |
| Livelli di difficoltà | 3 |

# PICCHIADURO

## SOTTO CONTROLLO

# LORDS OF THUNDER

**Signore e signori, questa recensione è assolutamente inutile. Potete infatti fare a meno di leggere le lodi sperticate che seguiranno e, molto più saggiamente, uscire di casa a comprare il miglior spara-e-fuggi mai realizzato per una console da casa. Come mai-come mai? La risposta qui sotto...**

PC ENGINE PE CD-ROM

Si chiama *Lords of Thunder* (la versione giapponese è invece *Winds of Thunder*), è il seguito di *Gates of Thunder*, è anche lo sparatutto definitivo. Ora: è indubbio che il Duo sia la macchina ideale per chi ama, tra l'altro, questo genere di giochi, avevamo apprezzato strepitosi giochi del calibro di *Star Paroder*, *Rayxanber III*, *Spriggan*, *Hellfire*, lo stesso *Gates of Thunder*, ma pensavamo ci fosse un limite, anche tecnico, invalicabile. Ebbene ci sbagliavamo, *Lords of Thunder* spinge la macchina della Nec dove nessun beam è mai arrivato prima. Perché?

Cominciamo con il dire che infrange la maggior parte di record dell'intera categoria: maggior numero di sprite su schermo senza rallentamenti, maggior numero di power-up, migliore grafica mai vista su Duo, mostri di fine livello più massicci della storia, colonna sonora da premio Grammy... Insomma, roba da ritiro spirituale sull'Himalaya, tu e la macchina. Agli scenari metallici e altamente hi-tech del primo episodio, *LoT* contrappone un'atmosfera quasi fantasy, mistica, ascetica. Il malefico Zaggart, imprigionato dal trio Holy God (il Grande Fratello si è stufato di *Populous*), Pharina e dal leggendario Dyu, è stato liberato dai sei signori del male. La pace è ormai un ricordo. Il caos è grande. Il caos ha ucciso i dinosauri. Dyu è morto. È la fine? Ovviamente no: Landis, suo diretto discendente, raccoglie la sfida e si scaglia contro le forze del maligno. Press run to start.

All'inizio del gioco potete scegliere tra ben quattro armature che ricordano i quattro elementi empedoclei, ossia *Fire*, *Wind*, *Water* e *Earth*. Avete a disposizione trecento crediti, con i quali acquistare armi, armature o energia bonus, nel classico shop alla *Forgotten Worlds* (anche qui la gestione è affidata ad una tizia assai carina). I livelli sono formalmente sei (vedi box), più uno (Mistral) al quale potete accedere solo dopo aver completato quelli precedenti: Zaggart è asserragliato proprio lì.

**(a sinistra) I mecha disegnati dai grafici di *Lords of Thunder* non sfigurerebbero in una puntata qualsiasi di Robotech. Non c'è che dire, il PC Engine non è secondo a nessuno quando si tratta di produrre degli sparatutto di qualità. Bela lì!**

## ON THE SCREEN

**PUNTEGGIO:** chiaramente incrementa se tostate gli avversari.

**POTENZA DI FUOCO:** si riferisce al livello/lavello della vostra arma. Più è alto e più fate male agli avversari. Ogni volta che venite colpiti, la vostra capacità distruttiva decresce. Too bad.

**DINDI:** raccogliendo i cristalli rilasciati dai vostri nemici potrete farvi una piccola fortuna. Dilapidatela nello shop: che ne dite di un bel mazzone? L'ideale per stroncare i balordi che osano attaccarvi.

**ENERGIA:** sullo schermo sono disseminati power-up per incrementare la mai sufficiente energia. Potete acquistarne un po' nei vari shop di fine livello, se riuscite ad arrivarci. Quando arriva a zero, spediteci una cartolina.

**MEGABLAST:** non c'è sparatutto che si rispetti senza super bombe. In *LoT* potete raccoglierne fino ad un massimo di tre. Sono essenziali contro i mostri finali, per cui dosatele. Anzi, tosatele.

## WHAT'S UP?

**Eccovi i primi sei livelli di *Lords of Thunder*, ai quali potete accedere dal menu principale. Se riuscite a superarli, potete accedere a quello finale (consistente in due epiche battaglie). Vi indichiamo sia i nomi giapponesi, sia quelli inglesi (precisi, eh?), nel caso abbiate l'una o l'altra versione del gioco:**

**AUZAL (AQUAL)**
Quando lo scrolling ultrafluido si sposa con uno scenario marino, si corre il rischio di bagnarsi. Dragoni acquatici si alternano a mostri volanti. Parallasse convincente. Particolarmente realistico l'effetto "cascata" (l'entrata è nascosta, ma solo una talpa non riuscirebbe a scorgerla). Nella grotta lo scrolling da orizzontale diviene verticale, accelera ulteriormente e si riempie di bolle animate alla grande. Fantastico il mostro finale, in una sala dove l'acqua fa anche da soffitto. Memorabile. Armatura consigliata: Water.

**BOSQUE (WILDON)**
Forse il livello più bello, graficamente. Arioso, aperto, profondo. Le foreste sono zeppe di arcieri, i fiumi ribollono di lava verde. Terraforming è strapieno di sprites? Non avete giocato a *LoT*, ecco cosa. Il cielo preannuncia tempesta, dalle acque emerge un granchio gigante che cerca di ghermirvi. La musica è martellante. Si entra nel tunnel: barriere di corallo organico (reminiscenza di *Salamander*?) si frappongono tra noi e il nulla virtuale. Geniali i mulini rotanti: attenti a quelle pale. Fanno male. Armatura consigliata: Water, Wind

**LLAMARADA (LAVADARA)**
Rosso amaranto. Oppressivo. Draghi a due teste appena usciti da un ristorante messicano cercano di incenerirci con il loro alito di fuoco. Piovono macigni di lava incandescente. Lo scrolling si fa obliquo, stiamo entrando nel vulcano, ora è verticale. Terremoto: qui crolla tutto... Un castello sullo sfondo... Non rallegratevi, affronterete lì il mostro finale, un tizio enorme con una durlindana affettacipolle. Armatura consigliata: Fire.

**CIELOM (CIODANT)**
Oh, cielom: è impossibile! L'empireo è rosso sangue, i nostri avversari ci attaccano a bordo di tartarughe volanti. Per la maiella, come scrolla. Si sale, si sale. Isole sospese alla Laputa. Non c'è tempo di distrarsi: biscioni rifiutati dai vari *R-Type* fondono l'armatura del mio eroe volante. È la fine. Il mostro finale? Una fanciulla tanto bella quanto cattiva. Armatura consigliata: Wind

**DEZANT (DEZANT)**
Livello desertico. Non ha la tempesta di sabbia che incrementava di almeno tre punti il punteggio finale di *Thunderforce IV*, ma in compenso è infestato da scarabei giganti altrettanto deleteri. Spuntano all'improvviso dalle dune, scaricandoci contro il loro arsenale. Nocivo. L'atmosfera è molto orientaleggiante. Si scende agli inferi, l'underground è nostro. Ma attenti a quelle dannate stalattiti. Armatura consigliata: Earth, Fire.

**HELADO (FREEZEL)**
Il livello polare. Ghiacci e iceberg ovunque. Dai crepacci fuoriescono vermi insidiosi. Le palle di neve si trasformano in mostri. Simile per struttura al livello di fuoco: qui piovono massi ghiacciati. Attenti ai draghi fluttuanti: essere investiti dalle loro fiamme verdi non è consigliabile. Un altro mostro finale al femminile. Brutta storia. Armatura consigliata: Water, Wind.

Ora parliamo del gioco vero e proprio: l'azione è incredibilmente furiosa, velocissima, non concede un solo attimo di pausa. Giocando a *Lords of Thunder* vi sembrerà che tutti gli spara-spara che avete visto in precedenza siano lentissimi o scattosi. Nel capolavoro della Hudson, infatti, nonostante il godziliardo di sprite che riempie lo schermo, la parola "rallentamento" è priva di significato, nel senso che non gli corrisponde alcuna realtà. Si resta stupefatti di fronte alla marea in movimento, alla massa caotica che sputa fuoco in continuazione.

Come dicevo poc'anzi, non è possibile distrarsi un secondo, perché le ondate rivali si susseguono senza pausa: perdere il guerriero alato significa terminare la partita. Sì, avete capito bene, avete un solo "omino": finita la sua energia, lo vedrete schiattare con un urlo indicibile. E non c'è neppure il tempo per il funerale, perché lo scontro deve continuare. Gli scenari sono incredibili, discretamente lunghi, eccezionalmente difficili. Se *Thunderforce IV* vi sembrava impossibile, lasciate perdere *Lords of Thunder*: non è un gioco per signorine!

POWER GAME

**Un mostro che sembra uscire direttamente da Goldrake.**

**BOOOM! Un'esplosione di colori e il nemico fa ciao ciao.**

# 94%

MBF

## COMMENTO & VOTO

Sapete cos'è una "killer application"? Si definisce tale quel software estremamente compulsivo, radicale e drastico che rende necessario, da solo, l'acquisto della macchina. *Super Mario World* per il Super Nes, *Sensible Soccer* per l'Amiga, ad esempio. Ebbene, *Lords of Thunder* è una "killer application" del Duo. Il che significa che per giocarci vale letteralmente la pena di spendere almeno mezzo milione per comprarsi la console Nec. Bastano pochi secondi, dopo la presentazione, per capire come questo gioco non potrà mai apparire, degnamente, su qualunque altra macchina. Gli sparatutto hanno trovato il loro paradigma, il modello, il parametro. Ecco la base empirica alla quale fare riferimento per giudicare un gioco. Devo aggiungere altro? Leggendario.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Lords of Thunder |
| Casa | Hudson Soft |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | 3 |
| Livelli di difficoltà | 4 |

# SPARATUTTO

## SOTTO CONTROLLO

Dirige Landis nelle direzioni corrispondenti

Bomba/seleziona items/armature/livelli

Resetta il gioco

Fire/seleziona items/armature/livelli

Il vostro compagno vi illustra, nell'introduzione animata, i pericoli della missione.

# SEWER S

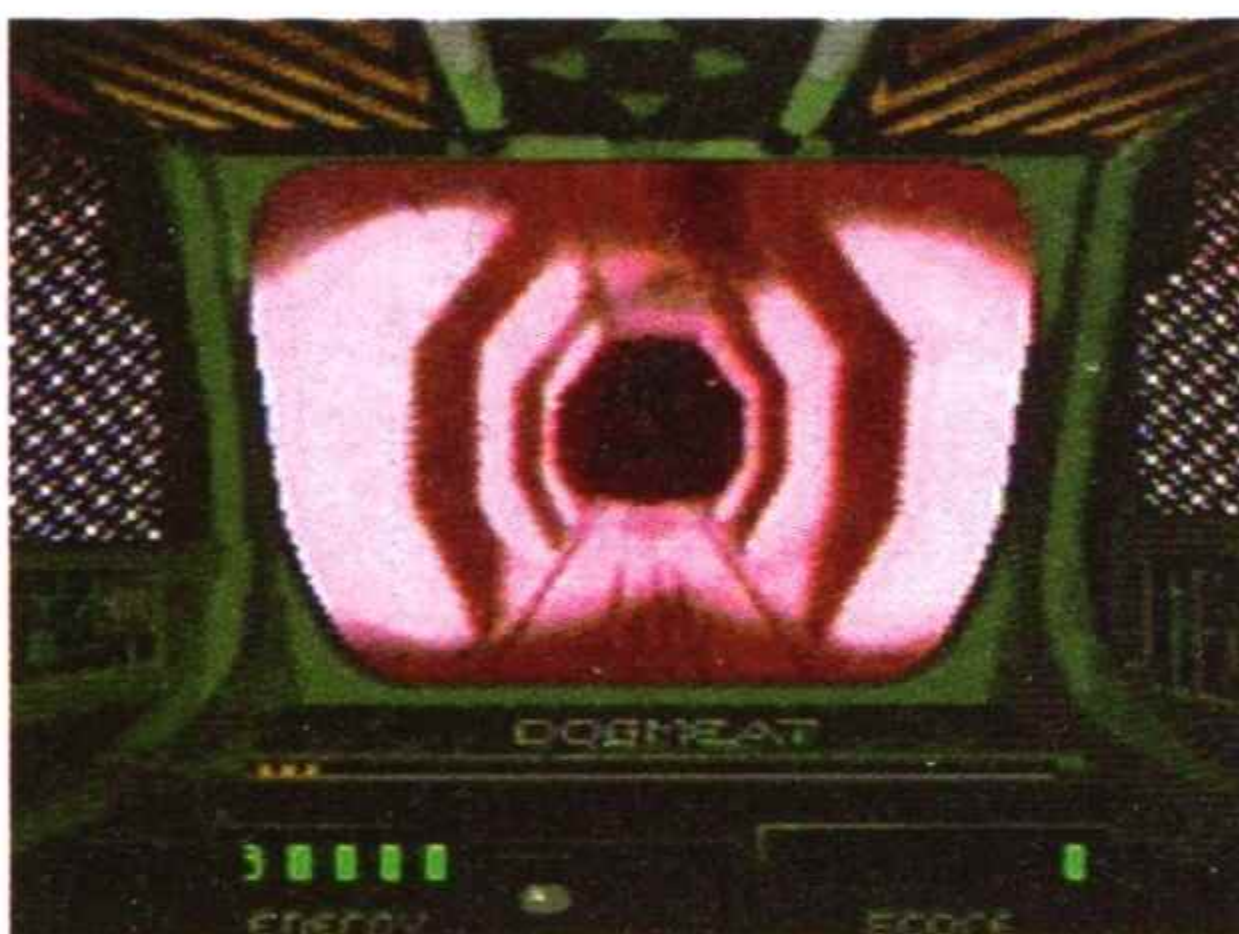
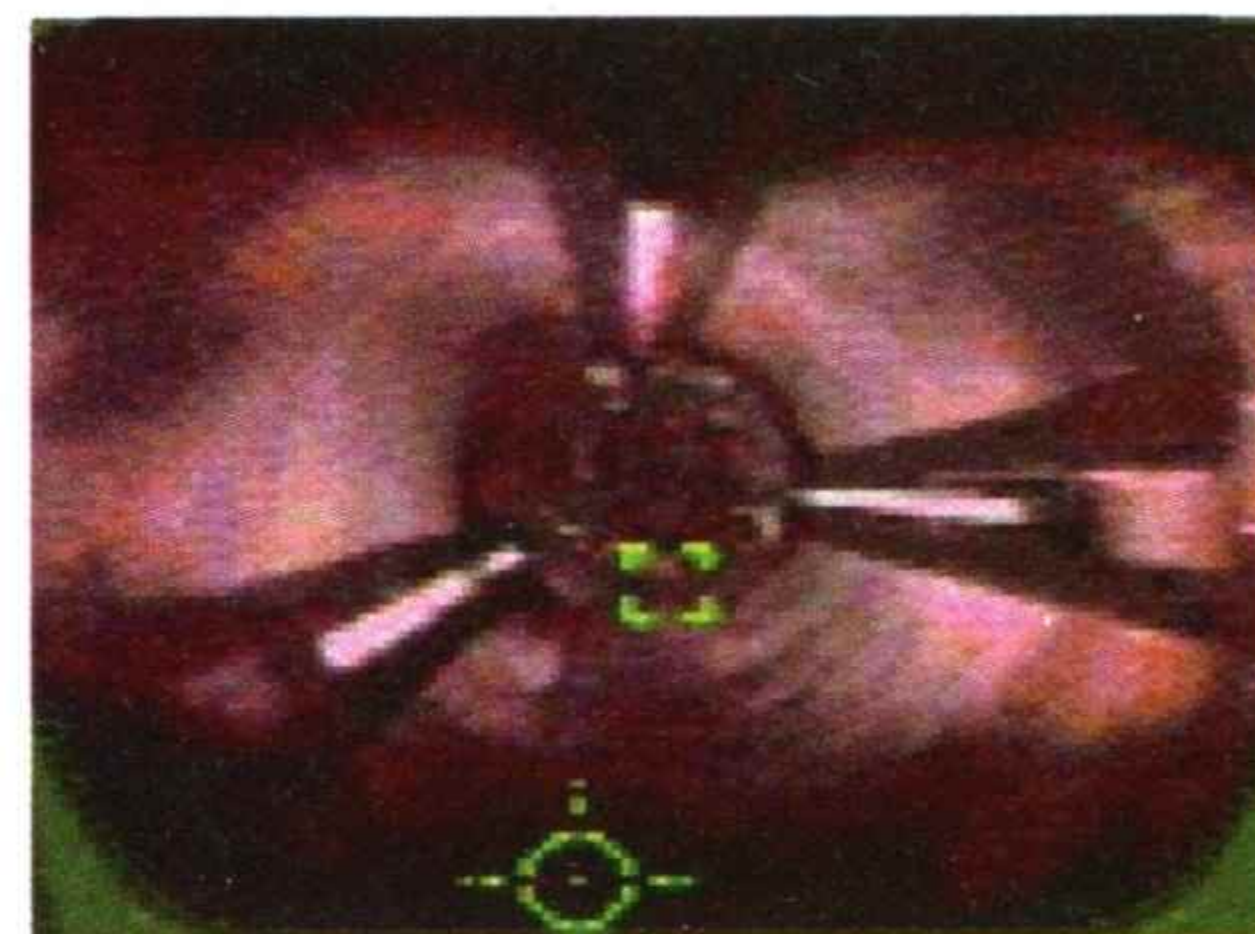
Riesco a immaginare ambientazioni più romantiche per un gioco che sfrecciare a tutta velocità nelle fogne di una città del futuro, piene di mostri mutanti e con il pericolo di schiantarsi in qualche oscuro condotto...Ma se c'è una cosa che *Sewer Shark* non vuole essere, è proprio un gioco romantico.

MEGADRIVE MD CD-ROM

Alla Sony Imagesoft va bene che questo è un gioco, quindi possiamo permettere loro una maggiore elasticità nel background e nella "sceneggiatura" della storia. Certo che è difficile deglutire alcuni degli elementi del titolo. Tanto per cominciare non avete niente di meglio da fare che andare a ripulire le fogne della città (una mitica Solar City) da mostri mutanti: non credo che mandare dei piloti, dentro a strane macchine appositamente create, sia la soluzione più semplice e pratica.

In effetti già il veicolo in sé è abbastanza poco credibile, ma per farci quattro risate passiamo direttamente alle creature. Cominciamo col dire che qua e là svolazzano pipistrelli da 90 Kg (a dispetto di tutte le leggi della fisica), che nonostante il loro peso non vi fanno assolutamente nulla (se non coprirvi parzialmente la visuale).

I Ratigator sono, invece, un vero capolavoro: si tratta di incroci genetici mutati dalle scorie che affluiscono nelle fogne, di topi e alligatori. Sono animali da due quintali e mezzo, ma anch'essi non riescono nemmeno a scalfirvi (sembra quasi che siate ai comandi di Mazinga).

Finché si tratta di scorpioni da una tonnellata e di talpe meccaniche impazzite che pesano dieci volte tanto, con lame rotanti dalla punta di diamante e arieti al posto delle braccia, possiamo anche "sopravvolare", ma quando arriviamo agli Zerk c'è da mettersi le mani nei capelli (quei pochi che

Partiti! Prestate molta attenzione alle 4 frecce direzionali in alto.

Come potete notare da queste immagini la grafica non è eccezionale...

## MA IO CHE CI STO A FARE?

Sicuramente questo gioco ha delle caratteristiche che sfruttano maggiormente le peculiarità del supporto CD: le immagini e il sonoro digitalizzati rendono l'atmosfera molto cupa e realistica. Tuttavia, per quanto possa sembrare strano, la grafica è deludente, sgranata, colorata molto poco e, in certi tratti, decisamente confusa. Senza contare il fatto che i mostri (ovviamente disegnati sopra le immagini) sembrano l'ingenuo effetto speciale di un film dell'orrore degli anni cinquanta.

Mi chiedo se l'eccessiva "digitalizzazione" non faccia perdere di vista l'aspetto fondamentale di un gioco: il divertimento, la giocabilità, la sfida, l'originalità...In definitiva, l'idea.

Scarlet

Ecco un fotogramma tratto dall'introduzione digitalizzata, in cui vediamo il nostro eroe Mole Hawg.

# HARK

mi rimangono). Pensate un po': lucciole assassine da 25 tonnellate, dotate di poteri psionici che attaccano l'energia mentale dei poveri malcapitati.
D'accordo, ma il gioco?
Very easy, man. Potete osservare le tubature delle fogne in visuale soggettiva nel vostro schermo. Con la croce direzionale muovete il mirino (oppure, premendo il pulsante "B", potete pilotare il Mole Hawg, cioè il vostro mezzo), e dovete sparare praticamente a tutto ciò che si muove. Davanti a voi c'è Catfish, una sottospecie di robot a sfera che vi indica i condotti da seguire, accendendo le frecce direzionali che si trovano sopra lo schermo. Se mancate un condotto o prendete la direzione sbagliata in un bivio, i vostri compagni dovranno venire a raschiarvi dai muri delle fogne. Quando l'indicatore di idrogeno (che si trova in basso a sinistra) diventa rosso, significa che il livello nell'aria è critico; dovrete lanciare un colpo speciale per bruciarlo e continuare senza problemi. L'ultimo particolare è costituito dalle stazioni di ricarica in cui potrete recuperare l'energia del vostro Hole Hawg. Altro particolare del background dettato da esigenze di sceneggiatura: le stazioni di ricarica non sono mai nello stesso posto (come se qualcuno, là dentro, riuscisse anche a orientarsi).
Sparare, fare attenzione all'idrogeno, muoversi sempre nella direzione indicata da Catfish e ricaricare l'energia della navetta. Tutto qui.

Questo ridicolo esserino è Catfish, il vostro "navigatore". Seguite sempre i suoi consigli.

## COMMENTO & VOTO

# 55%

*Sewer Shark* mi ha deluso. In primo luogo perché mi aspettavo qualcosa di diverso dai prodotti per Mega CD visti finora e, purtroppo, così non è, e, in secondo luogo, perché è veramente monotono. Se perdete anche per un attimo il controllo della navetta finite a schiantarvi contro un portellone chiuso o una parete, e vi tocca ricominciare da capo. Non ci sono alternative, non c'è strategia né ragionamento, è soltanto una questione di abilità manuale e di riflessi. Un gioco, insomma, assolutamente inadatto a Raist (di Biomassa non parliamo perché lui fa la parte del Mostro delle Fogne). No, scherzi a parte, non mi sembra che *Sewer Shark* abbia estrapolato tutte le potenzialità di una macchina su cui, tutto sommato, comincio a nutrire qualche serio dubbio.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Sewer Shark |
| Casa | Sony Imagesoft |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | No |
| Livelli di difficoltà | 1 |

# SPARATUTTO

## SOTTO CONTROLLO

Muove il mirino
Pilota la navetta
Spara
Spara i Bengala anti-idrogeno

Vostro padre, il dottor Kal Morrow, uno degli scienziati biogenetici più famosi del mondo, è stato rapito da un gruppo terroristico (i Chimera) capeggiato dal malvagio e pazzo Karl Draxx. Costui intende conquistare il mondo con i mutanti da guerra di Morrow.

Fortunatamente voi arrivate sulla scena del rapimento pochi minuti dopo e scoprite tutto grazie ad una registrazione segreta, così decidete di sperimentare su di voi il progetto più ambizioso di vostro padre, il Wolfchild, una macchina da guerra metà uomo e metà lupo, dotata di forza incredibile, poteri psionici e una quasi totale immunità a qualunque forma di dolore.

Salvare vostro padre e vendicarvi, tentando di sventare i piani del perfido Draxx (e, perché no, facendolo fuori), sono i vostri unici obiettivi, ma per raggiungerlo dovrete superare molte difficoltà e uccidere tutti i mutanti che si mettono sul vostro cammino. Anche con il Wolfchild non è un'impresa facile.

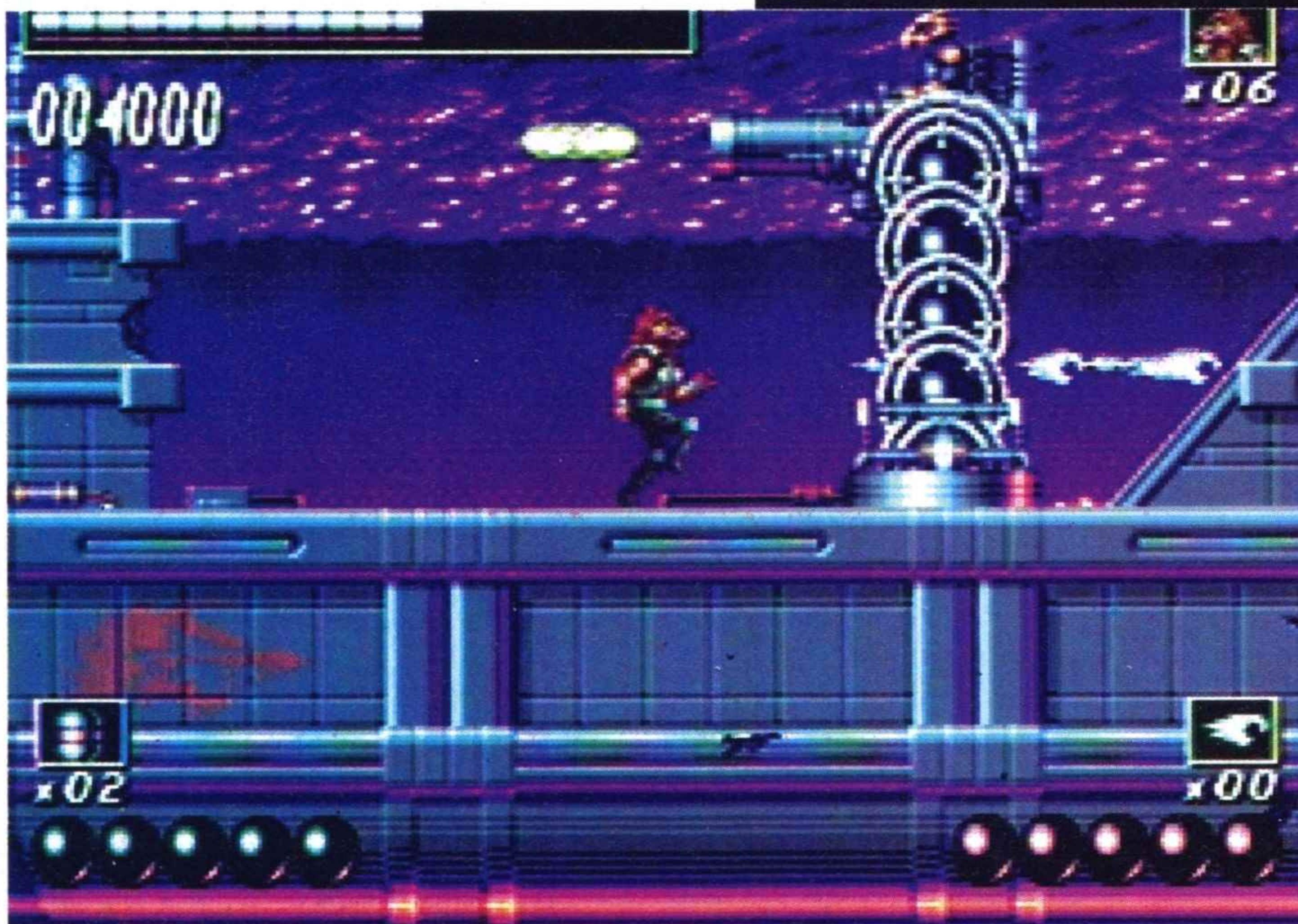
Questa, banalmente, la storia di *Wolfchild*, il nuovo prodotto per Mega CD della JVC Musical Industries.

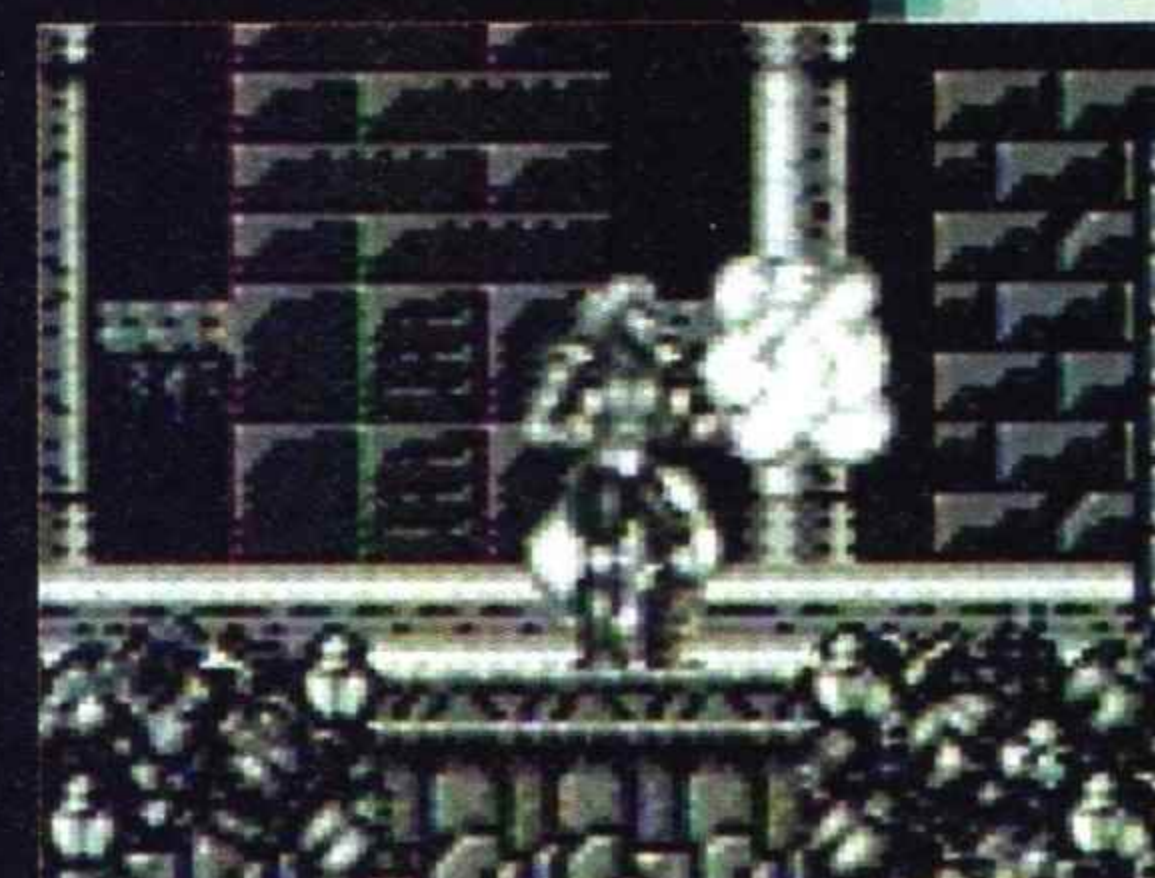
All'inizio del gioco vedremo il nostro caro eroe muoversi in uno scenario futuristico, attorniato da indicatori e numeri vari. L'indicatore di energia è particolarmente importante perché aumentando questo punteggio vi trasformerete nel lupacchiotto vendicatore (e perdendo energia vi ritrasformerete in un essere umano). Raccogliendo le sfere con le lettere accenderete le scritte degli indicatori Bonus e Extra: se completate la prima guadagnerete un sacco di punti (20.000), mentre con la seconda guadagnerete una vita supplementare.

Il gioco è divertente e abbastanza ben calibrato: nel giro di due o tre ore, il

Finché sarete in forma "umana" potrete usare soltanto i vostri pugni e le "smart-bomb", ma una volta trasformati in "figli della Luna" potrete colpire i vostri nemici a distanza grazie ai "power-up" che troverete descritti nel box "la Corsa agli Armamenti".

# WOLFCH

**Il vostro desiderio più segreto è sempre stato quello di trasformarvi a piacimento nell'Uomo Lupo? Passate le notti di plenilunio sui tetti a ululare? Vi svegliate spesso mezzi nudi in una gabbia dello zoo? Okay, prendete in mano il joypad, si va a incominciare!**

MEGADRIVE MD CD-ROM

Qui vediamo il Wolfchild alle prese con i sotterranei del livello nella Jungla. Più sopra vedete il primo "guardiano".

## LA CORSA AGLI ARMAMENTI

SMART BOMB: mica vi cadono giù dal cielo! Ve le dovrete sudare. E, mi raccomando, usatele con parsimonia. Preziose.
PUGNO: l'unica arma umana che potete usare. Deludente.
SINGLE FIREBLAST: il "pugno" del Wolfchild. È il suo colpo base ed è infinito, mentre tutti gli altri bonus vi danno la possibilità di sparare il colpo corrispondente solo per trenta volte (cumulative,fino a un massimo di 99). Dignitoso.
DOUBLE FIREBLAST: colpo più potente e veloce. Terrorizzante.
ARC BLAST: è un arco che può colpire gli avversari sotto di voi. È molto utile, ad esempio, nel terzo livello. Beffardo.
FLAMER: la potenza fatta a colpo. Distrugge tutto ciò che si trova sul suo cammino, senza fermarsi al primo bersaglio. L'unica cosa che può esaurire la sua energia è una piattaforma o un terreno solido. Devastante.
HOMER: colpi a ricerca psichica. Vanno a cercarsi i nemici e continuano anche quando escono dallo schermo. Fenomenali.
PLASMA BALL: un colpo a zig-zag che infligge il quadruplo dei danni normali a qualunque nemico. Imprevedibile.
THREE WAY: colpo a tre direzioni. Non ce n'è per nessuno. Triplicato.
BOOMER: è proprio un boomerang di energia. Occhio alla capoccia, anche se non siete certo Fantozzi. Australiano.

Scarlet

ILD

videogiocatore medio potrà già essere arrivato al quinto livello (ce ne sono in tutto nove), ma non vi illudete: la progressione di difficoltà, a quel punto, diventa esponenziale.
Per quanto riguarda gli scenari si passa da un incrociatore di battaglia a un paio di viaggi nella giungla, da un tempio pieno di insetti striscianti e schifosi (naturalmente grossi come pony) alla base di Draxx, dai laboratori biogenetici fino ad arrivare allo scontro finale con il cattivone di turno. Ogni livello ha il suo mostro di "fine", ed è pieno di nemici, piattaforme semoventi, bonus, stanze nascoste, ecc. Insomma non mancano elementi che indichino *Wolfchild* come un gioco dal prevedibile successo...Ma che bisogno c'era del CD? Il costo di un Mega CD per Mega Drive è abbastanza alto, senza contare che i prezzi del software sono addirittura (e questo è assurdo, considerando i costi di produzione) superiori a quelli delle cartucce...E se togliamo gli effetti sonori e la musica di grande qualità (ben 23 motivi differenti, selezionabili con un sound test), che su questo supporto mi sembrano il minimo, *Wolfchild* avrebbe potuto essere una normale cartuccia, ugualmente di pregio. "Ai poster l'ardua sentenza".

## BONUSISMO SENZA LIMITISMO

POINT BONUS: ce ne sono di sei tipi diversi, quattro di metallo cromato da 100, 200, 400 e 1000 e due d'oro da 2000 e 4000 punti. Appetitoso.
ENERGIA: ci sono due bonus che ripristinano rispettivamente uno e due punti di energia vitale perduta. Terapeutico.
EXTEND: questo aumenta il punteggio MASSIMO di energia possibile di un punto. Incredibile.
SCUDO: c'è da spiegare qualcosa? È temporaneo, naturalmente. Scontato.
RESTART: questo bonus salva la vostra posizione all'interno del livello: se morite, ripartirete da qui. Misericordioso.

## COMMENTO & VOTO

# 79%

Non c'è che dire, *Wolfchild* è un gioco divertente e anche abbastanza intelligente: certe zone necessitano un'esplorazione accurata perché nascondono, dove meno ve lo aspettate, bonus segreti e stanze mimetizzate nella vegetazione. Sia dal punto di vista grafico che da quello sonoro (potere del CD) non delude affatto, e la giocabilità è bilanciata in gradi di difficoltà crescente. Se fosse stato un gioco su cartuccia avrebbe probabilmente preso un voto un po' più alto, ma non possiamo non tener conto del rapporto qualità prezzo (sia del prodotto in sé che della macchina necessaria per giocarlo), che in questo caso, è assolutamente esagerato. Siamo ancora in attesa del gioco "perfetto" per questa console e questo tipo di supporto.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Wolfchild |
| Casa | JVC |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | 3 |
| Livelli di difficoltà | 3 |

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

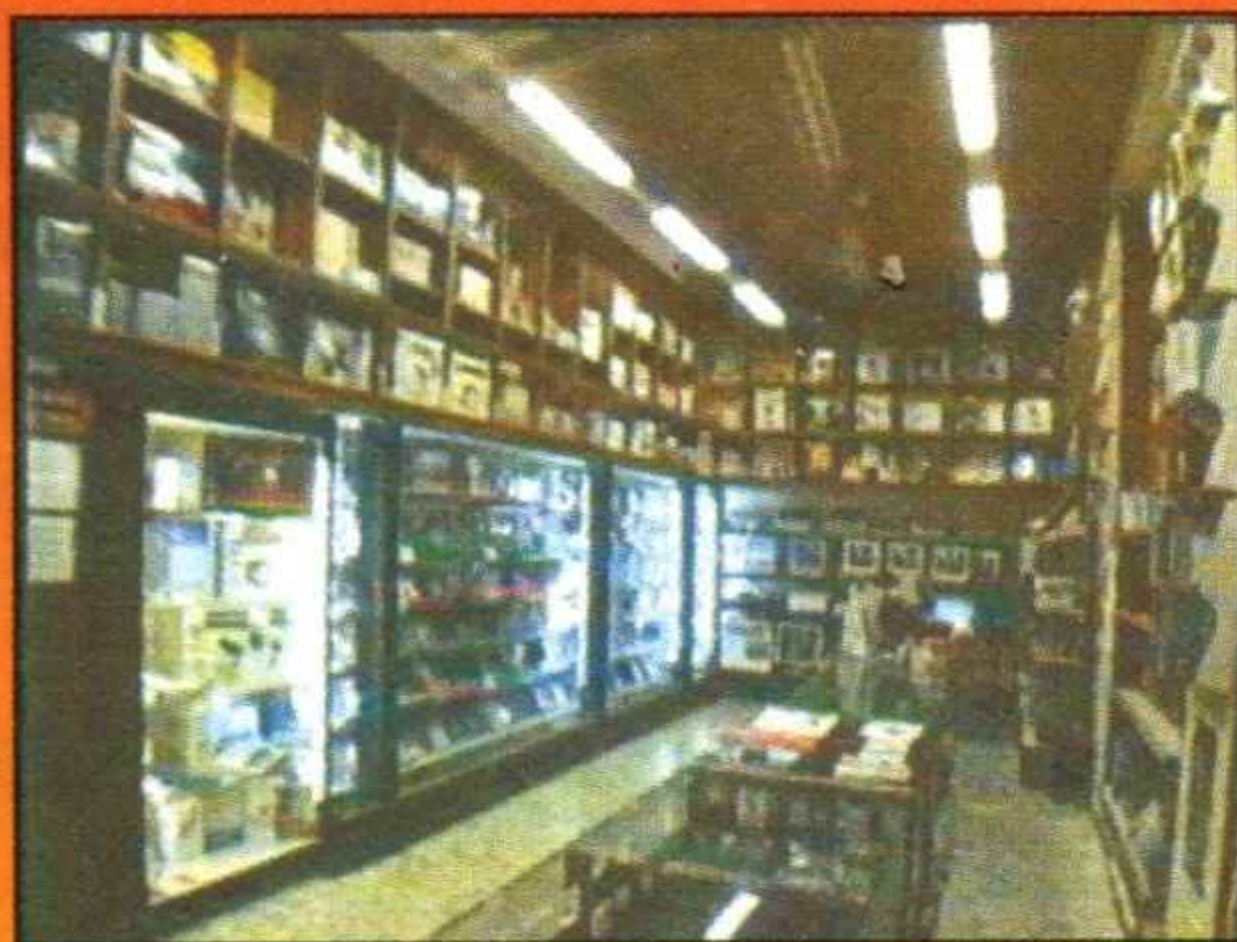


(Nota: nel menu Opzioni è possibile personalizzare la funzione dei tasti)

# FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

*Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.*

### *News GameBoy*

| | |
|---|---|
| Bram Stoker's Dracula | 59.900 |
| Chuck Rock | 59.900 |
| Lethal Weapon | 59.900 |
| NFL Quarterback Club | 59.900 |
| Spiderman 3 | 59.900 |
| Empire Strikes Back | 69.900 |
| Indiana Jones Crusade | 69.900 |
| Jimmy Conners Tennis | 69.900 |
| Robin Hood | 69.900 |
| Speedy Gonzales | 69.900 |
| Super Dodge Ball | 69.900 |

### *GameBoy*

| | |
|---|---|
| Bomber Boy | 49.900 |
| Qix | 49.900 |
| Aerostar | 59.900 |
| Asteroids | 59.900 |
| Bart Simpson | 59.900 |
| Battletoads | 59.900 |
| Blades Of Steel | 59.900 |
| Boomer's Adventure Asmik | 59.900 |
| Boxxle | 59.900 |
| Castelvania | 59.900 |
| Chase H.Q. | 59.900 |
| Choplifter | 59.900 |
| Contra Spirit | 59.900 |
| Daedalian Opus | 59.900 |
| Dead Heat Scramble | 59.900 |
| Dexterity | 59.900 |
| Dr. Mario | 59.900 |
| Dragon's Lair | 59.900 |
| Elevator Action | 59.900 |
| Fortress Of Fear | 59.900 |
| Gargoyle's Quest | 59.900 |
| Ghostbusters 2 | 59.900 |
| Godzilla | 59.900 |
| Hello Kitty | 59.900 |
| Hunt For Red October | 59.900 |
| Jungle Wars | 59.900 |
| Kung Fu Master | 59.900 |
| Mr. Chin's Gourmet | 59.900 |
| Nekketsu Soccer | 59.900 |
| Nintendo World Cup | 59.900 |
| Power Racer | 59.900 |
| Probotector | 59.900 |
| Q*Bert | 59.900 |
| Revenge Of The Gator | 59.900 |
| Rockman World 2 | 59.900 |
| Shangai | 59.900 |
| Skate Or Die | 59.900 |
| Sumo Wrestler | 59.900 |
| Super Rc Pro Am | 59.900 |
| Turtles 2 | 59.900 |
| Adventure Island | 64.900 |
| Atomic Punk | 64.900 |
| Attack Of Killer Tomatoes | 64.900 |
| Beetlejuice | 64.900 |
| Bill & Ted Adventure | 64.900 |
| Dr. Franken | 64.900 |
| Duck Tales | 64.900 |
| Interstellar Assault | 64.900 |
| Kwirk | 64.900 |
| NFL Football | 64.900 |
| Terminator 2 | 64.900 |
| The Punisher | 64.900 |
| WWF Superstars | 64.900 |
| Batman 2 | 69.900 |
| Battle Bull | 69.900 |
| Bill Elliot's Nascar | 69.900 |
| Blaster Master Boy | 69.900 |
| Burger Time De Luxe | 69.900 |
| Caesar's Palace | 69.900 |
| Castlevania 2 | 69.900 |
| Days Of Thunder | 69.900 |
| Double Dragon 3 | 69.900 |
| F1 Race + Adatt. 4 Gioc. | 69.900 |
| Gauntlet 2 | 69.900 |
| Go!Go! Tank | 69.900 |
| Home Alone | 69.900 |
| Klax | 69.900 |
| Looney Tunes | 69.900 |
| Marble Madness | 69.900 |
| Mickey's Dangerous Chase | 69.900 |
| Navy Seals | 69.900 |
| Nba All Stars Challenge | 69.900 |
| Paperboy | 69.900 |
| Pipe Dream | 69.900 |
| Play Action Football | 69.900 |
| Prince Of Persia | 69.900 |
| R-Type | 69.900 |
| Rescue Princess Blobette | 69.900 |
| Robocop 2 | 69.900 |
| Snoopy | 69.900 |
| Spider Man | 69.900 |
| The Flash | 69.900 |
| Turrican | 69.900 |
| Altered Space | 74.900 |
| Fastest Lap | 74.900 |
| Mc Donaldland | 74.900 |
| Rolan's Course | 74.900 |
| Super Hunchback | 74.900 |
| WWF Superstars 2 | 74.900 |
| Dig Dug | 79.900 |
| Megaman 2 | 79.900 |
| Nobunaga's Ambition | 79.900 |
| Pit Fighter | 79.900 |
| Roger Rabbit | 79.900 |
| Speedball 2 | 79.900 |
| Star Trek | 79.900 |
| Star Wars | 79.900 |
| Super Kick Off | 79.900 |
| Bo Jackson Baseball + Football | 84.900 |
| Tecmo Bowl | 84.900 |

### *News Gamegear*

| | |
|---|---|
| Bram Stoker's Dracula | 59.900 |
| Hook | 59.900 |
| Holyfield Boxing | 69.900 |
| Home Alone | 69.900 |
| Rampart | 69.900 |
| Super Off Road | 69.900 |
| Bart Simpson Vs. World | 79.900 |
| Humans | 79.900 |
| Spiderman | 79.900 |
| Strider 2 | 79.900 |
| Terminator 2 | 79.900 |
| WWF Wrestlemania Steel | 79.900 |

### *Gamegear*

| | |
|---|---|
| Woody Pop | 49.900 |
| Galaga 91 | 59.900 |
| Olympic Gold | 59.900 |
| Pengo | 59.900 |
| Chessmaster | 69.900 |
| Junction | 69.900 |
| Out Run | 69.900 |
| Space Harrier | 69.900 |
| Super Golf | 69.900 |
| Super Monaco G.P. 2 | 69.900 |
| Donald Duck | 79.900 |
| Joe Montana Football | 79.900 |
| Sonic 2 | 79.900 |
| Tazmania | 79.900 |
| Prince Of Persia | 89.900 |
| Simpson's Bart Vs Mutants | 89.900 |
| Predator 2 | 89.900 |

### *News Megadrive*

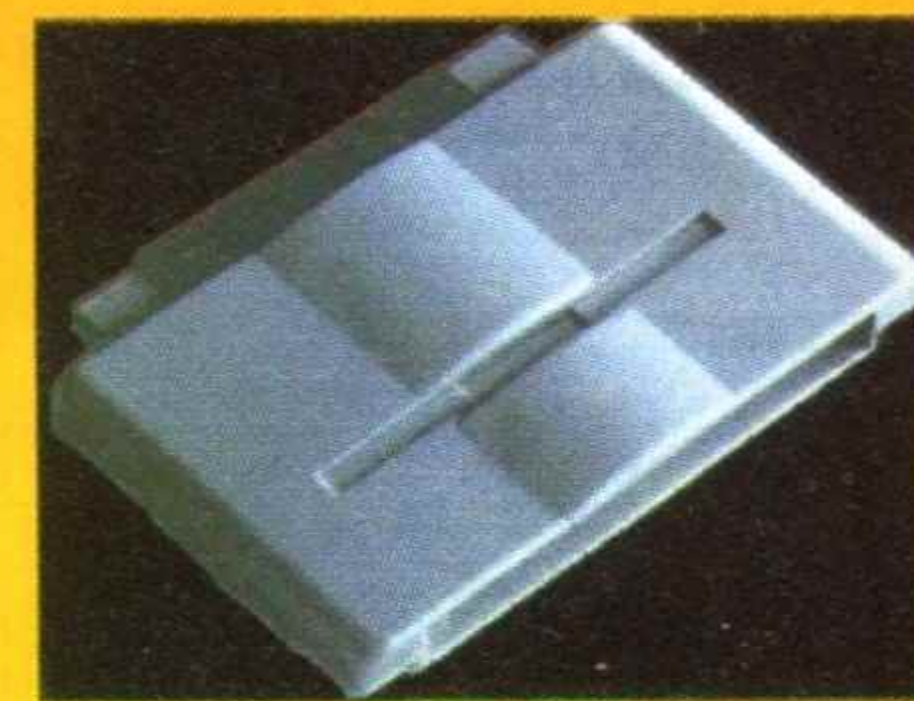
| | |
|---|---|
| Alien vs. Predator | 99.900 |
| Batman Revenge Of Joker | 99.900 |
| Double Dragon 3 | 99.900 |
| NBA All Star Challenge | 99.900 |
| Sylvester & Tweety | 99.900 |
| Tiny Toons Adventures | 99.900 |
| Young Indiana Jones | 99.900 |
| Bart Simpson's Nightmare | 109.900 |
| James Bond 007 | 109.900 |
| King Of Monsters | 109.900 |
| Shinobi 3 | 109.900 |
| X-Men | 109.900 |
| Amazing Tennis | 119.900 |
| American Gladiators | 119.900 |
| Bram Stoker's Dracula | 119.900 |
| F-15 Strike Eagle 2 | 119.900 |
| Hook | 119.900 |
| Strider 2 | 119.900 |

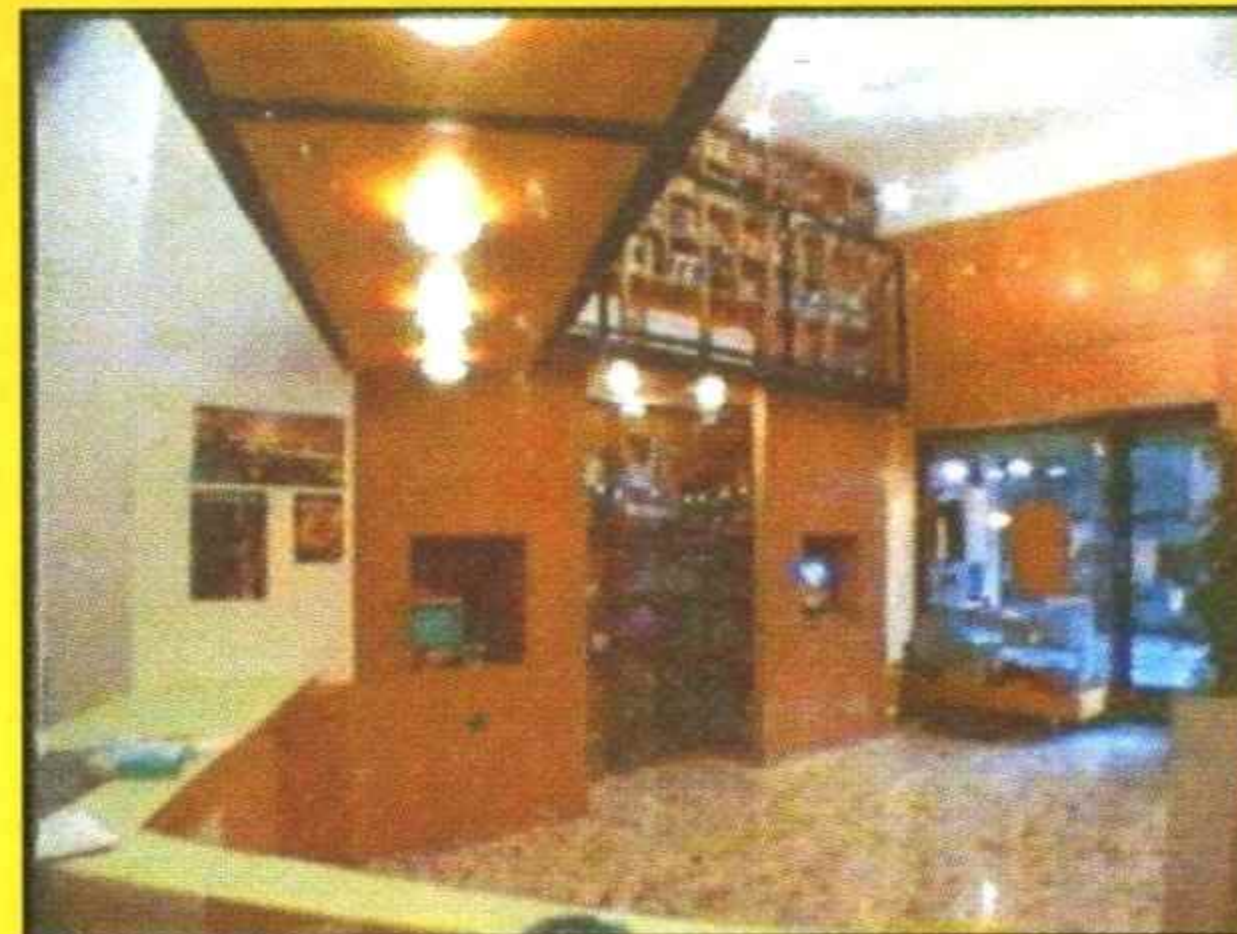
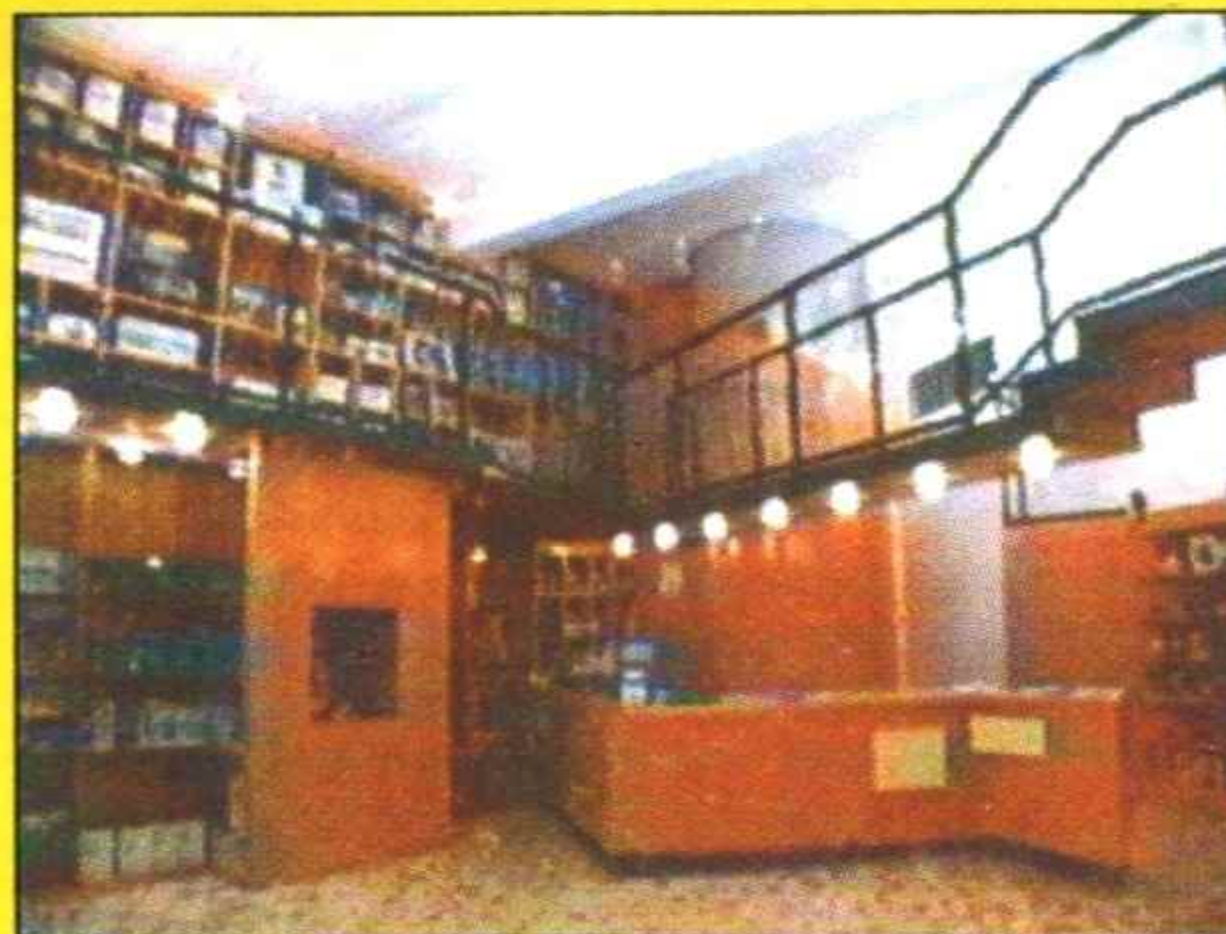
### *MegaDrive*

| | |
|---|---|
| XDR | 39.900 |
| Crack Down | 39.900 |
| Darius | 39.900 |
| Mickey Mouse - Fantasia | 59.900 |
| Monster Hunter Yoko | 59.900 |
| Super Hang-On | 59.900 |
| Vapor Trail | 59.900 |
| Zoom | 59.900 |
| Battle Squadron | 69.900 |
| Bonanza Bros | 69.900 |
| Dark Castle | 69.900 |
| Donald Duck Quackshot | 69.900 |
| Faery Tale | 69.900 |
| Hard Drivin' | 69.900 |
| King's Bounty | 69.900 |
| Marvel Land | 69.900 |
| Megatrax | 69.900 |
| Out Run | 69.900 |
| Shangai 3 | 69.900 |
| Space Battler Gomola | 69.900 |
| Turbo Out Run | 69.900 |
| Verytex | 69.900 |
| Wonderboy 3 | 69.900 |
| Zero Wing | 69.900 |
| Bare Knuckle | 79.900 |
| Cyberball | 79.900 |
| Dahna | 79.900 |
| Ghouls'n'Ghost | 79.900 |
| Dinoland | 79.900 |
| Double Dragon 2 | 79.900 |
| Golden Axe | 79.900 |
| John Madden Football 2 | 79.900 |
| Mike Ditka Football | 79.900 |
| Olimpic Gold | 79.900 |
| Rastan Saga 2 | 79.900 |
| Thunder Force 2 | 79.900 |
| Truxton | 79.900 |
| Wrestle War | 79.900 |
| Commando 2 | 89.900 |
| Desert Strike | 89.900 |
| F1 Grand Prix | 89.900 |
| Joe Montana | 89.900 |
| Jordan Vs Bird | 89.900 |
| Raiden Trad | 89.900 |
| Road Rash | 89.900 |
| Roadblasters | 89.900 |
| Super Off Road | 89.900 |
| Task Force Harrier | 89.900 |
| Thunder Fox | 89.900 |
| Trouble Shooter | 89.900 |
| Valis Fantasm Soldier | 89.900 |
| Wani Wani World | 89.900 |
| Cross Fire | 99.000 |
| 688 Attack Sub | 99.900 |
| Arrow Flash | 99.900 |
| Buster Douglas Boxing | 99.900 |
| California Games | 99.900 |
| Decapattack | 99.900 |
| F1 Circus | 99.900 |
| Fatal Labyrinth | 99.900 |
| Final Zone | 99.900 |
| Golden Axe 2 | 99.900 |
| Mercs | 99.900 |
| Midnight Resistance | 99.900 |
| NHL Hockey | 99.900 |
| Onslaught | 99.900 |
| Pac Mania | 99.900 |
| Rampart | 99.900 |
| Rings Of Power | 99.900 |
| Shinobi | 99.900 |
| Sonic 2 | 99.900 |
| Speedball 2 | 99.900 |
| Spiderman | 99.900 |
| Splatterhouse 2 | 99.900 |
| Thunder Pro Wrestling | 99.900 |
| World Cup Soccer | 99.900 |
| Back To The Future 3 | 109.900 |
| Beast Warrior | 109.900 |
| Capriati Tennis | 109.900 |
| Joe Montana 2 | 109.900 |
| Lemmings | 109.900 |
| R.B.I. Baseball 3 | 109.900 |
| Shadow Of The Beast | 109.900 |
| Side Pocket | 109.900 |
| Super Monaco Gp 2 | 109.900 |

**Pro Action Replay**

**Cartuccia per ottenere vite infinite, energia illimitata, ecc.**

| | |
|---|---|
| **Per Gameboy** | **64.900** |
| **Per MegaDrive** | **99.900** |
| **Per SuperNes** | **99.900** |

**Adattatore universale**

| | |
|---|---|
| **Per MegaDrive** | **19.900** |
| **Per SuperNes** | **39.900** |

**Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.**

**Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

**Disponibili tutte le ultime novità per console, PC e Amiga. Per ordinazioni:**
**Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105**

MEGADRIVE MD

# MAZIN SAGA

**"Corri ragazzo laggiù, ta-ta-tah": è forse il gioco di *Jeeg, Robot d'Acciaio*? Acqua, acqua..."Fammi volare, o capitano, un'avventura dove io son l'eroe che combatte accanto a te...": ma allora è *Capitan Harlock*! Negativo...Ok, basta burle: "Mazinga... da-dah... Robot... Mazinga... da-dah... Robot"... It's *M-M-MAZIN-SAGA*!**

Dopo aver giocato alle raccapriccianti versioni super deformed di *Gundam* e compagni per Super NES e Megadrive (qualcuno di voi ha mai visto *SD Dodgeball*? Rip), ho inserito la *Mazin cart* nello slot del Megadrive con una certa, legittima diffidenza. Ebbene? Lazzi e sollazzi, ma che è? Uno scherzo? Ilarità generale; riprova, Sega, sarai più fortunata. In effetti, le prime impressioni sono piuttosto negative: *Mazin Saga* sembra un *Operation C* dei poveri, un brutto clone di *Musya* per Super NES (che è già brutto di per sé, fate voi), insomma, un altro titolo da "vedere e dimenticare", ma (e c'è un MA), come era già successo per *Atomic Runner*, anche l'ultimo gioco Sega migliora con il progredire dei livelli... Per la maiella, se migliora! Se i primi stage sono l'apoteosi della banalità videoludica, anche tecnicamente parlando ("corri da sinistra verso destra pestando qualche avversario"), si scopre ben presto che *Mazin Saga* è costituito, in realtà, da due giochi: oltre al sopracitato action a scorrimento orizzontale, ci sono numerosi stage di combattimento alla *Street Fighter 2*, alle quali potete accedere solo dopo aver superato le prime due/tre sezioni di ogni livello. Ecco che il giudizio cambia radicalmente: altro che pappa riscaldata, qui ci scappa il Powergame! Le figure minuscole e sgraziate, come per magia, si trasformano in slanciatissimi sprite (Brutto Anatrocolo inc., tutti i diritti riservati) animati fantasticamente, che fanno letteralmente mancare il fiato (gli asmatici sono avvertiti): *Mazin Saga* ricrea perfettamente l'atmosfera di epici combattimenti che io, come

マジンサーガ

## GO NAGAI: LA LEGGENDA

*Mazin Saga* è una variazione sul tema del drastico *Mazinger Z*, uno dei primi, dissacranti manga del geniale Go Nagai. Autore di alcune delle serie più radicali della storia del fumetto nipponico (ricordiamo, tra tutti, *Devilman*, *Mazinger Z*, trasmessi in Japone per la prima volta nel lontano 1972 e in Italia nel 1980), Nagai rappresenta nell'universo manga quello che Peppino di Capri è stato per la canzone napoletana: una svolta. Anzi, La Svolta. Con Nagai (PRENDI E VAI!), il protagonista indiscusso della storia è il blastamento totale, la violenza senza limite, lo splatter, il gore, il grand guignol, il... ok, avete capito. Ma leggere Nagai solo da questo punto di vista significa sottovalutare il suo vulcanico estro creativo. Fortunatamente l'attivissima Granata Press sta pubblicando diversi manga del maestro nipponico (*Devilman*, appena terminato, *Mazinga*, *Mao Dante*, una sorta di Divina Commedia rivisitata, etc.) che non posso fare a meno di consigliare. Ciò che segue sono solo alcuni degli anime tratti dalle opere di Go Nagai. Le date si riferiscono alla loro uscita in Japone.

1972: Devilman - Mazinger Z (serie)

1973: Mazinger Z contro Devilman (film)

1974: Mazinger Z contro il Generale Nero (film)

1974: Il Grande Mazinga (serie)

1975: Il Grande Mazinga contro Getter Robot (film)

1975: Getter Robot G (serie)

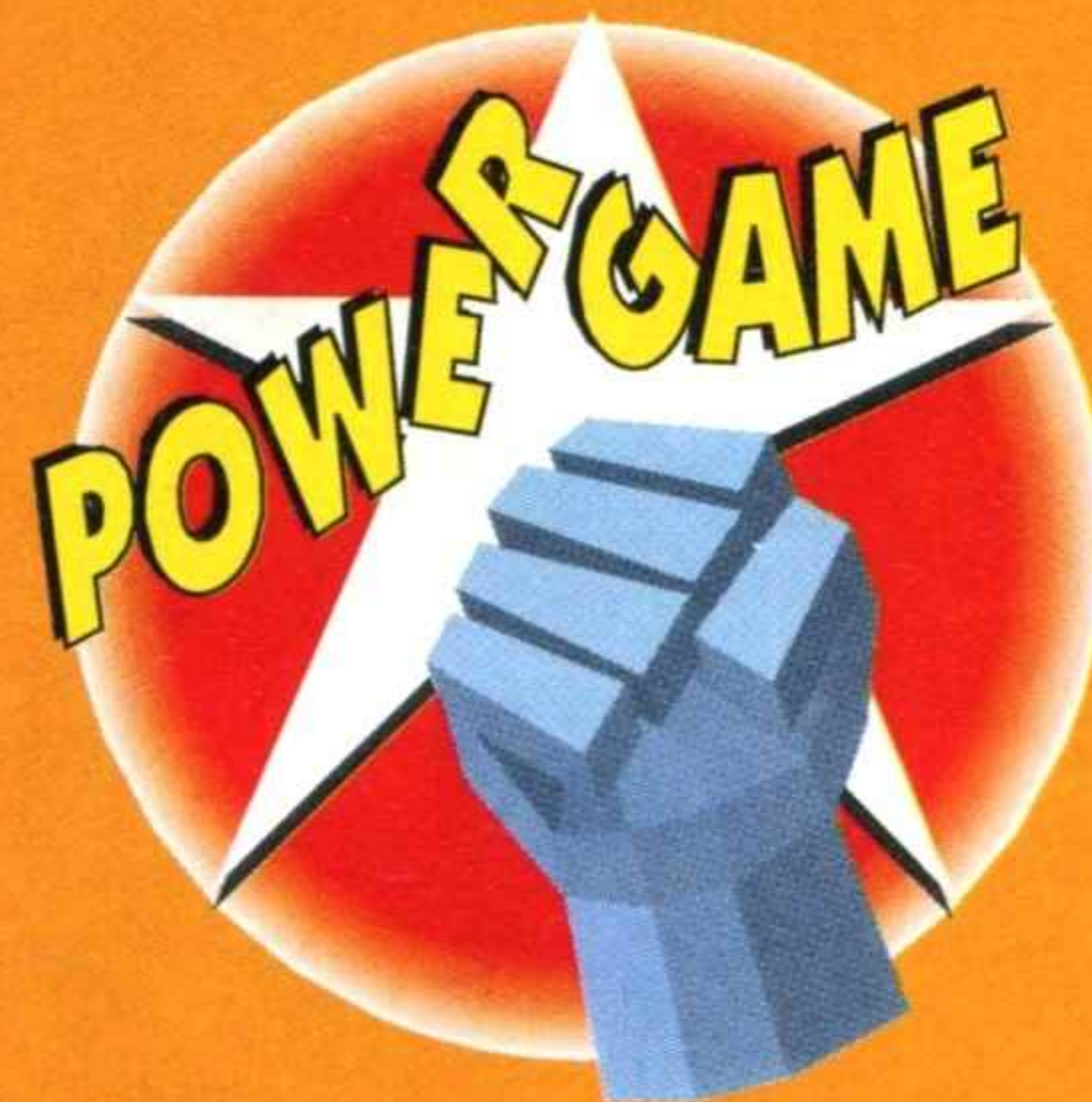
1975: Atlas Ufo Robot (serie)

1976: Ufo Robot Grendizer contro il Grande Mazinga (film)

1976: Grendizer, Mazinga, Getter Robot G: la battaglia del mostro del mare (film)

1987: Devilman: la Genesi (oav)

(si ringrazia la Granata Press)

POWER GAME

Il secondo livello, a Tokyo...

tanti altri miei coetanei, seguivo - ai tempi che furono - con la stessa partecipazione che manifestavano i cortigiani di re Priamo quando udivano da Omero i titanici duelli tra Achille ed Ettore. Rispetto a *Street Fighter 2*, il gioco Sega contempla la possibilità dell'utilizzo di un'arma per tostare i vostri avversari, nella fattispecie una Durlindana affilatissima, mentre la vostra controparte sarà equipaggiata con mazze ferrate, asce, e con una policromia di raggi laser, tutti assai deleteri. Una novità: alla Sega hanno cambiato i Game Tester. Non si spiegherebbe altrimenti il livello di difficoltà calibrato efficacemente: se le prime sezioni a scorrimento orizzontale vanno via lisce, dallo stage europeo in poi, la faccenda si fa piuttosto complicata (Buster Claw è una brutta bestia, in tutti i sensi), garantendo in questo modo almeno quel minimo longevità che le ultime notizie davano del tutto estinto. La grafica alterna inspiegabilmente alti e bassi: è favolosa nei combattimenti, buona se non mediocre in quelli a scrollimento. Programmatore schizofrenico? Team di programmatori diversi? Non lo sapremo, forse, mai. Pur non essendo memorabili graficamente, le sezioni a scrollimento hanno la funzione di spezzare il ritmo dei combattimenti di fine livello, salvaguardandoli dall'implicita e congenita monotonia che conseguirebbe dal giocarli in maniera sequenziale. Ecco, *Mazin Saga* è *Street Fighter* inframmezzato dalla radice quadrata di *Streets of Rage* e da uno *Strider* di maniera. Del primo, *MS* eredita la classica struttura di gioco del picchiaduro a scorrimento, del secondo le geniali invenzioni dei mostri semi-finali. Non mancano citazioni da *Devil Hunter Yoko* (vedi il secondo livello di NY), né dal bel romanzo di Dan Simmons *The Song of Kali* (vedi il monastero, in India). Tutto estremamente giocabile e divertente. Colonna sonora orecchiabile (non male gli effetti "metallici"), ma niente più. I limiti di *Mazin Saga*? Here we go:

1) Non è possibile giocare in due, né scegliere tra differenti personaggi
2) Non è possibile utilizzare armi diverse dall'alabarda in dotazione
3) Non è possibile effettuare attacchi speciali nelle sezioni alla *SF2*

Comunque, *Mazin Saga* resta uno dei giochi più riusciti che abbia visto su Megadrive negli ultimi sei mesi: se vi piaceva il cartone animato, compratelo di brutto; se non vi piaceva, anche.

Si ringrazia Joystick Fun - MI

La grafica nei livelli a scrollimento non è radicale, ma Mazin Saga si lascia giocare...

GARADA K7! Massiccio!

Beccati questo, pampurio!

## A-MAZIN'

L'azione si svolge nel 1999 per cui avete ancora sei anni di tempo per allenarvi: le truppe aliene del solito malvagio hanno sovverchiato quelle terrestri. La razza umana è ormai condannata all'estinzione, ma quando sembra che nemmeno Bruno Pizzul possa compiere il miracolo, ecco comparire dal nulla il nuovo, grande Mazinga! Il vostro compito è salvare il pianeta (nooo?), ripulendolo dalla marmaglia robotica. Lo scenario? Le più importanti città del mondo, divenute le roccaforti del Male. Totale? Una "diciottina" di livelli, more or less.

- M. vs Garada K7 (Tokio, provincia di Pineto Calabro)
- M. vs Slug Head (Calcutta, India)
- M. vs Dino Beast (Parigi, Francia)
- M. vs Buster Claw (New York, Usa)
- M. vs Negative Mazinger (Il Cairo, Egitto)
- Solo se selezionate il livello hard.

Questo porta il 64 di scarpe...

Quell'astrojet ricorda Il Ritorno dello Jedi

Alito pesante?

Nel tempio indiano, vai di sciabolata...

MBF

## MI SON FATTO UN MAZ-INGA COSÌ

Ditemi: potevano forse mancare i power-up in un gioco del genere? No, dico, potevano oggettivamente mancare? No, no, sono serio, rispondetemi, poteva forse *Mazin Saga* esserne privo? Non scherzo, voglio dire...

ATOMO (SMALL): *Mazin Saga* non è un gioco a tempo, ma ad energia. Raccogliendo un atomo potete recuperare parzialmente quella che i tarpani vi hanno sottratto.

ATOMO (BIG): Ha la stessa funzione dell'atomo più piccolo ma, come i più perspicaci di voi avranno capito, restituisce più energia rispetto all'altro.

SHIELD: Il power up "scudo" è immancabile quanto le demenziali interviste a fondocampo di Costa alla fine del primo tempo di ogni partita di calcio. Almeno lo shield serve a qualcosa, nella fattispecie a proteggervi momentaneamente dai colpi avversari.

MAZINGONE: Permette di incrementare di una unità il vostro bagaglio di robottoni disponibili. Non ce ne sono molti sparsi nel gioco (uno in Egitto, uno nel secondo livello europeo, tra quelli che ricordo), per cui non missateli.

ORO: È un minerale, non si beve, ma è assai pregiato. Nel gioco lo trovate disseminato qua e là, e cogliendolo al balzo potete upgradare il vostro punteggio globale. Spassionatamente, assomiglia per colore e per forma ai simpatici regalini che i vostri migliori amici pelosi e scodinzolanti lasciano sui marciapiedi.

DIAMANTE: Per qualche strano motivo che trascende le potenzialità dell'umana conoscenza, gli scenari di *Mazin Saga* trasudano diamanti. Ora, una persona "normale" consegnerebbe le pietre preziose adagiate per terra alle autorità competenti, per facilitarne la restituzione allo sfortunato possessore, ma Mazinga, pensate un po', le raccoglie per sé... E SE LE TIENE! Pazzesco.

Notate il tappeto rosso...

Ma è troppobbbello!!!

Il godzilla ti da' una mano...

## COMMENTO & VOTO

# 91%

Il marketing, questo sconosciuto: la Sega pubblicizza per mesi e mesi un gioco mediocre come *Sonic 2*, e poi per un megagioco come questo non rilascia uno straccio di preview... A dire il vero ne avevamo parlato di striscio sei mesi fa nello spazio anteprime, ma non ci saremmo aspettati un risultato del genere! Le sezioni di combattimento sono semplicemente strepitose: non ho mai visto niente di simile su un Megadrive, e la cosa mi lascia ben sperare per *Street Fighter 2*. I livelli a scorrimento orizzontale sono nel complesso buoni e, dal momento che, con le eccezioni di *Street of Rage 1-2* non è disponibile per MD un picchiaduro alla *Double Dragon* appena decente, *Mazin-Saga* si impone sotto tutti i punti di vista. Ve lo consiglio senza riserve, conscio che se qualcuno si infortunasse, non potrei effettuare il cambio.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Mazin Saga |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | fino a 5 |
| Livelli di difficoltà | 3 |

# PICCHIADURO

## SOTTO CONTROLLO

# SUNSET

**Tra sparatorie, duelli, saloon e fuorilegge, la Konami si lancia nel mondo dei western. Preparatevi a sparare con *Sunsetriders*.**

Benvenuti al *Sunsetriders* restaurant signori. Come? Non conoscete il *Sunseriders* Restaurant? Ma dove vivete? Tutti i pistoleri che si rispettino sanno apprezzare le nostre squisite pietanze!
Allora, quanti siete? Due? Benissimo, ci sono due joypad liberi proprio davanti al monitor. Se volete seguirmi...
Ecco il menù signori. Potete scegliere se gustarvi una prelibata schermata di opzioni o cominciare una succulentissima partita. Se optate per quest'ultima scelta vi verranno serviti dei favolosi agguati adornati di fantastiche sparatorie con ripieno di proiettili della migliore qualità. Alla fine di tutto questo potrete gustarvi la specialità della casa, ovvero il guardiano di fine livello Flambé che, però, richiede un lungo periodo di cottura a fuoco basso, con copiose dosi di power-up (avete notato come la Biomas-

Se pensavate che la vita fosse facile nel Far West, vi diamo la prova del vostro errore: 1000$ di multa!



È ora di pagare! Ah ah! Il nostro amico non sembra essere della stessa idea. Forse voleva dire: "È ora di pagare".

Alcune animazioni sono davvero azzeccate. Questo povero tapino si tiene le budella prima di spirare.

# RIDERS

Bio Massa

sa si immedesimi in questa escursione culinaria? Vi siete mai chiesti da dove arrivi la sua Biomassa?). Vastissima la scelta degli antipasti. Tra questi ricordiamo il bonus di punti e la prelibatissima vita extra. In caso di indigestione possiamo fornire anche delle dosi di bicarbonato e, se le cose dovessero andare veramente male, dei buoni pasto supplementari. In questo modo speriamo che i clienti apprezzino il servizio offerto dal locale così da essere più invogliati a tornarci.
Arrivederci signori, ci auguriamo che abbiate gradito il pasto.
Ok, ragazzi, bando alle ciance, Sunset Riders è un tentativo non molto riuscito di conversione di un popolare coin-op. Se impazzivate per i duelli alla "Mezzogiorno di fuoco" potreste anche trovarlo divertente ma non è certo quella che si diefinisce una signora cartuccia. E pensare che al ristorante si mangiava bene...

Il nostro Dupont ha deciso di rifarsi una vita nel selvaggio West ma non sembra aver avuto molta fortuna.

Anche se potreste non riconoscerlo, questo è proprio Raist sotto mentite spoglie. Quel cappello gli dona davvero.

La nostra percentuale di riuscita non è elevatissima ma, del resto, quando si prendono le immagini in reda...

Uno dei livelli bonus, che rappresenta un assalto alla diligenza, un altro classico degli "spaghetti western".

La bella del saloon è un classico di qualsiasi film western. *Sunset Riders* non è da meno!

Questo gringo con il fucilazzo assomiglia troppo a Morgan Freeman ne "Gli spietati"

## COMMENTO & VOTO

# 71%

Questo è il classico esempio su come trasformare un potenziale power game in un gioco mediocre. Dov'è finita la fantastica presentazione del coin-op? Come mai i personaggi da quattro sono diventati due? Potrei andare avanti ore e ore con queste domande ma, purtroppo, non finiscono qui le carenze del gioco. La grafica è scadente e il sonoro monotono, inoltre il grado di difficoltà è talmente elevato che difficilmente terminerete i primi livelli senza usare i "continua" disponibili. Se a questo punto avete ancora il desiderio di comprare *Sunsetriders,* allora la spiegazione è una sola: siete dei tarpani.

MEGADRIVE MD

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Sunsetriders |
| Casa | Konami |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 2 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 3 |

# SPARATUTTO

## SOTTO CONTROLLO

Per joypaddare
Per saltare
Per sparare

# SUPER VOLLEYBALL 2

SN SUPER NES

## TI SPIEZZO IN DUE

Eccovi descritti uno per uno i colpi più micidiali dei vari cyber-giocatori:

SERVIZI:

Con questa micidiale battuta (quasi quanto quelle di Neon) il giocatore che tenterà di ricevere la palla se la vedrà scomparire di sotto il naso, per accorgersi poi che in realtà c'era...eccome!

È uno dei servizi migliori perché vedrete il pallone triplicarsi, occhio a seguire quello originale!

Con questo super colpo la vostra palla rimbalzerà una volta a mezz'aria, per tornare giù molto più veloce.

Cose dell'altro mondo, con questa battuta il pallone sembrerà uscire dal campo ma state sicuri che la traiettoria della palla è ben altra!

Con questo colpo il vostro servizio sarà molto più potente delle solite battute.

Occhio a questa palla perché, oltre che raggiungere il campo volando a zig zag, vi potrà lasciare storditi per qualche istante, sempre che riusciate a riceverla.

SCHIACCIATE:

Ecco l'attacco che vi lascerà senza parole, la sua traiettoria è ad angolo retto perciò calcolate bene il percorso, nel malaugurato caso che siate voi a doverlo ricevere.

Questo colpo è simile alla battuta che si triplica solo che il suo effetto è molto più disastroso!

La schiacciata a zig zag, un colpo così non se lo sogna neanche Zorzi!

Questo attacco manderà la palla tanto in alto da uscire dallo schermo per poi ricadere più veloce che mai!

Niente di speciale per questa schiacciata: è solo tre volte più potente del normale.

Questo sì che è un bel colpo, occhio a chi schiaccia, potrebbe finire in galera per associazione a svenimenti coatti.

**Dopo le mirabolanti avventure di Mimì e le ragazze della pallavolo ecco a voi la mitica redazione di Game Power, impegnata nelle ultime fatiche dell'ormai celeberrimo volley da redazione! Un'occasione imperdibile per ammirare le fantastiche gambe di Dupont!!**

"Ma insomma Raist, non stare a pensare a quale schema sia più o meno conveniente adottare, prendi la palla!!"
Un bell'inizio vero? La cosa, però, non finisce qui, infatti, miei cari tifosi, potrete ammirare in attacco gli spilungoni di redazione ovvero Madoc e Dupont, splendidi nelle loro azioni di muro; in ricezione troverete Raist (che non ne becca una) e Red Fury che invece è superfavolosa (nonché modestissima); come alzatore la scelta è caduta sul nostro "risponditore a battuta multipla" MBF e per finire l'universale: il

Aleeeé! Ho vinto, ho vinto! I giocatori della squadra avversaria si disperano, noi esultiamo!

POWER GAME

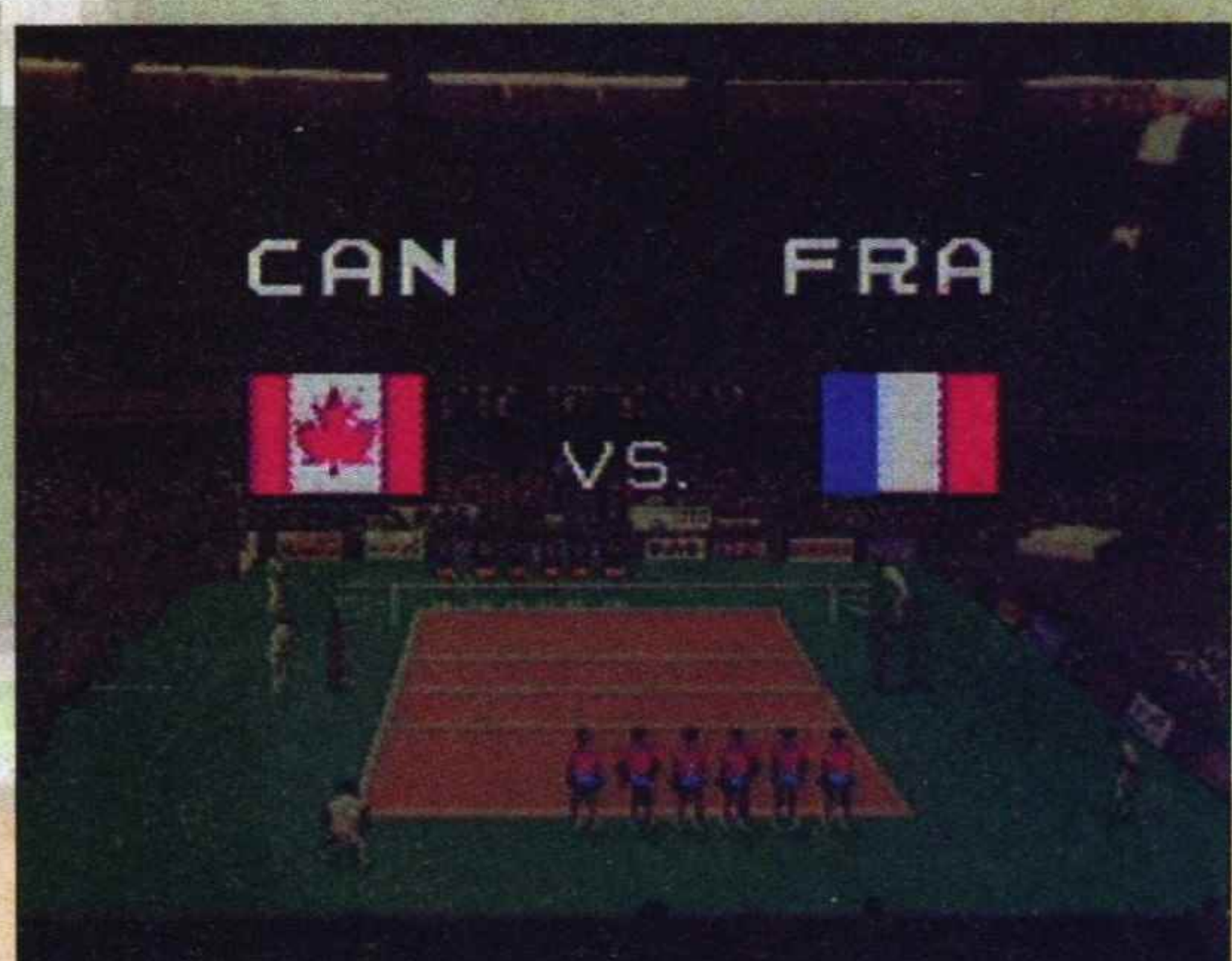
L'immagine dell'arbitro riproduce fedelmente le movenze degli arbitri della Serie A.

I cyborg hanno un look ultra-massiccio, che riprende quello adottato dai Bitmap Brothers in *Speedball II.*

Red Fury

La versione robotizzata dell'arbitro è trooopppppo uguale al robottino di Corto Circuito.

nostro Jolly o, per meglio dire, Incal che quando conclude un'azione fa un simpatico balletto sul posto, un vero spasso!!
Non dimentichiamo di menzionare gli amatissimi coach della squadra: AlKross e Rical che spesso tirano oggetti sulla testa dell'omino dei panini (Mystère) per calmarlo quando è preda dei suoi soliti "attacchi di tifo".
Insomma, davvero un team con i fiocchi, proprio come quelli che troverete in questa cartuccia. In *Super Volleyball II* il metodo di gioco è altamente realistico: infatti, l'unico elemento di differenziazione con la pallavolo dei palazzetti dello sport sta nel numero dei giocatori per squadra, che nella cartuccia sono soltanto 4, di cui tre in attacco e uno in difesa, invece di sei.
Per il resto vi sembrerà proprio di trovarvi al centro di un'appassionante sfida, dato che starà a voi ricevere, schiacciare e murare il pallone, a seconda delle differenti azioni che vorrete condurre.
Ricordate che ci sarà un'aiuto per voi per quanto riguarda la difesa, infatti nel momento in cui uno dei vostri avversari starà per sferrare il suo attacco, una freccina vi rivelerà il punto in cui questa verrà a cadere, perciò dovrete muovere il vostro uomo in difesa e cercare di ricevere la schiacciata nel modo migliore possibile.
Una volta attuata una buona ricezione, il vostro alzatore si occuperà automaticamente di dare alla palla una traiettoria tale da poter essere utilizzata dagli altri giocatori per schiacciare. Non dovrete far altro che premere una prima volta il pulsante per far saltare il giocatore meglio posizionato (la selezione è automatica) e una seconda volta per fargli sferrare un micidiale attacco contro i balordi dall'altra parte.
Ricordate di colpire la palla solo quando questa diventa rossa perchè altrimenti i vostri colpi andranno a vuoto o saranno, comunque, meno efficaci.
Oltre al gioco, come dire...normale, c'è anche un'opzione supplementare che vi darà la possibilità di giocare con dei cyborg. La cosa si dimostra esaltante perchè all'inizio potrete scegliere la squadra che vorrete tra quelle proposte dalla cartuccia, e conoscendole la vostra scelta sarà altamente mirata! Infatti ogni giocatore cibernetico possiede una schiacciata e una battuta speciali, dei veri e propri colpi da sballo! (date un'occhiata al box).
Dovrete perciò impegnarvi maggiormente perché questi ammassi di ferraglia sono di notevole livello tecnico, tanto da fare invidia ai più affermati giocatori in carne ed ossa.
Ovviamente vi consiglio di giocare in due a questo *Super Volleyball II*, perchè vi divertirete un mondo a vedere il vostro avversario stramazzare a terra dopo che gli avrete sferrato un mega-attacco-triplo!!!

L'immagine scrolla da un campo all'altro per seguire l'azione, riuscendo a mantenere alta la giocabilità.

Madoc e Dupont si sfidano in una partita all'ultima schiacciata fra Canada e Francia.

## COMMENTO & VOTO

# 90%

Ok, non dico di no, sono un'esaltata della pallavolo ma *Super Volleyball II* è davvero qualcosa di unico! La grafica, fluidissima e molto chiara, risulta assolutamente identica al fantastico coin-op che peraltro difetta dell'opzione dei giocatori robot. Ed è stata proprio questa a convincermi che questa cartuccia doveva assolutamente essere un power game, infatti avrete la possibilità di risolvere le vostre azioni nei modi più fantasiosi e inediti. La giocabilità è davvero ottima, anche se a volte gli sprite ritardano leggermente nel rispondere ai comandi; in ogni caso, gli aiuti che vengono forniti durante la partita rendono *Super Volleyball II* un gioco adatto veramente a tutti. Il sonoro riprende i tipici rumori da palazzetto dello sport, peccato che non ci siano le urla dell'omino dei panini!

## SCHEDA TECNICA

Titolo ______ Super Volleyball II
Casa ______ Video Systems
Distribuzione ______ Import
N°Giocatori ______ 1/2
Continua? ______ Sì
Livelli di difficoltà ______ 5

# SPORTIVO

## SOTTO CONTROLLO

Per direzionare i giocatori
Colpi normali e salto
I comandi sono completamente ridefinibili
Colpi speciali e salto

# The ADDAMS FAMILY 2

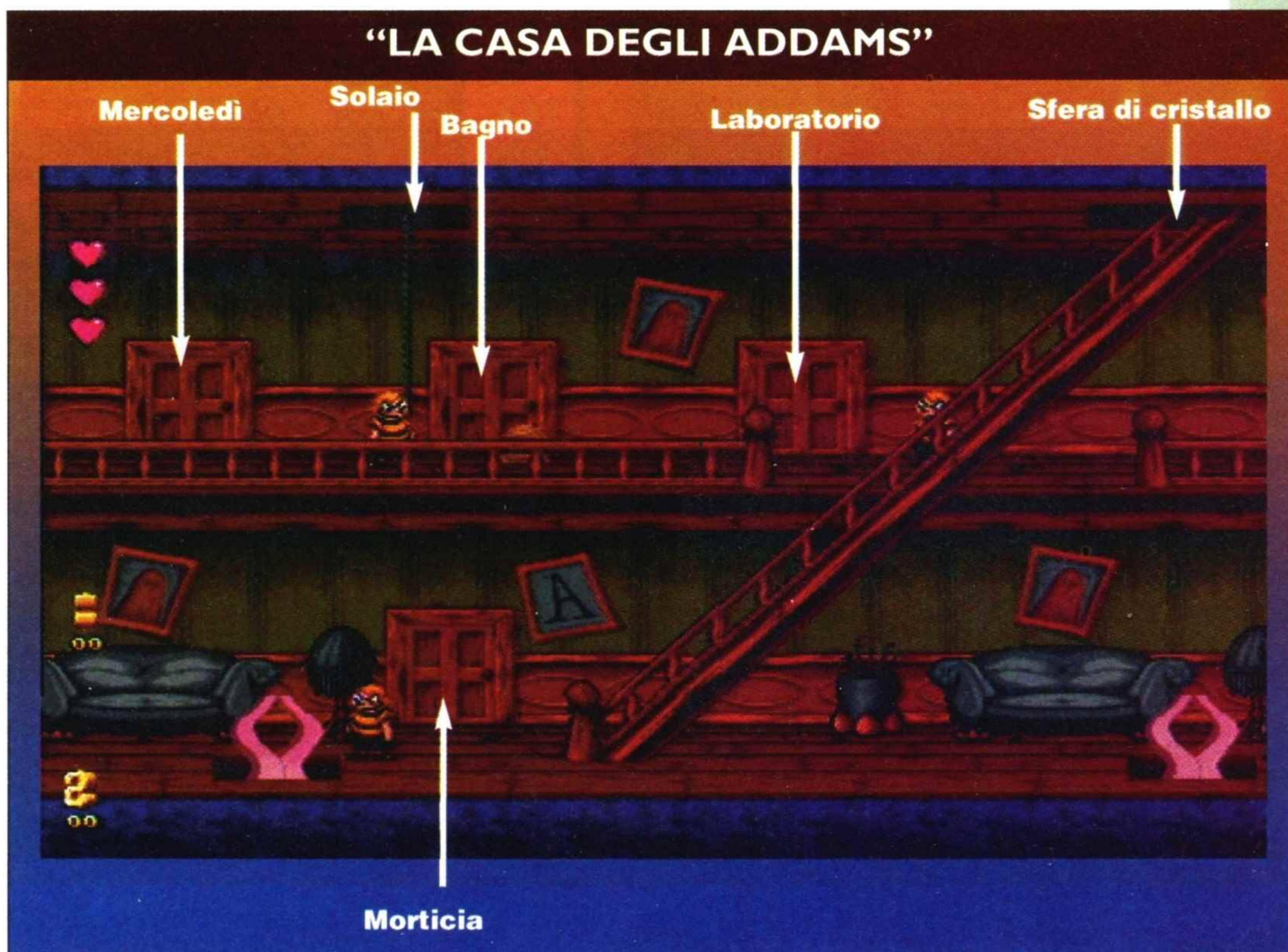
SUPER NES

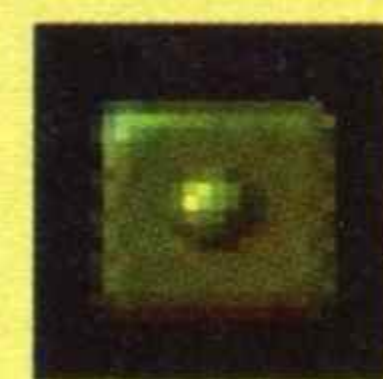
**Abbiamo appena recensito il primo episodio su Gippì 16 e già sta uscendo il secondo (ad andare così in fretta finirete per spaccarvi l'osso del collo! NdZia Marisa). Che altro guaio sarà mai capitato alla povera famiglia Addams? Come? Hanno inventato un nuovo gioco?**

Eh sì! Questa volta niente guai o problemi seri. Ma dato che la nostra cara famiglia non ha proprio niente di normale, non c'è da meravigliarsi se i bambini fanno strani giochi (non fraintendetemi, vi prego! NdDupont).
La piccola Mercoledì, infatti, ha appena inventato un nuovo gioco divertentissimo che farà molto felice suo fratello Pugsley. Ha nascosto 6 stranissimi oggetti nei più profondi meandri del maniero della famiglia Addams. Pugsley dovrà ritrovarli tutti e naturalmente sarà compito vostro aiutarlo. Insomma, ecco pronta la scusa che vi costringerà ad attraversare 6 livelli,

Per distruggere certe blocchi dovrete saltare in groppa alle palle di cannone.

Questi tre blocchi vanno colpiti nella giusta sequenza per far sparire il muro di destra.

## "LA CASA DEGLI ADDAMS"



## "BONUS & CO."

BLOCCHI INTERRUTTORI: Di solito servono per fare comparire/scomparire dei blocchi. Alcuni devono essere colpiti, mentre altri devono essere solo toccati. I più perfidi sono quelli che devono essere colpititi nella giusta sequenza.

SOLDI: Ogni 25 dollari raccolti recupererete un cuore di energia persa. Ogni cento, invece, guadagnerete una vita extra.

CUORI: Vi fanno innamorare improvvisamente della persona che sta al vostro fianco! No, no, stiamo scherzando, vi restituiscono semplicemente un cuore di energia.

1UP: Eh...che fantasia questi programmatori! Possibile che a questo simpatico bonus non riescano che ad associare una misera vita bonus?

Nel laboratorio verrete rimpicciioliti fino ad assumere le dimensioni del tappo di un flacone.

Dupont

# 90%

## COMMENTO & VOTO

Anche se la grafica del protagonista non è un gran che, bisogna complimentarsi con i programmatori della Ocean che sono riusciti a partorire un'altro Powergame. Ma dico, sono impazziti! Già sono stati velocissimi a programmare il seguito in così poco tempo (più lesti di Speedy Gonzales!), e in più sono anche riusciti a non fare di *Addams 2* un semplice clone del primo (come nel caso di *Sonic 2* ad esempio). La ricetta è semplice: una buona grafica, un discreto sonoro, un'animazione perfetta e veloce, un'ottima giocabilità, un pizzico di riflessione et voilà...! Semplice, no? Il gioco è anche abbastanza difficile e non dovreste riuscire a finirlo molto in fretta. Da consigliare soprattutto agli amanti del genere. Cosa? Siete ancora qui? Ma voltate pagina per favore...

uno più bizzarro dell'altro, pieni zeppi di mostriciattoli e trappole di ogni genere. Questo secondo episodio riprende lo stesso sistema del primo, ma mentre il titolo precedente era un platform piùclassico, questo si discosta leggermente per la parte di ragionamento che riveste un ruolo notevole. Ora non vi basterà più essere dei virtuosi del joypad, ma dovrete anche scervellarvi un po' per scoprire come raggiungere l'uscita del livello o come oltrepassare certi ostacoli. Sono spariti parecchi bonus (per esempio le numerose armi), ma in compenso il vostro personaggio ha una gamma più ampia di movimenti disponibili, come la possibilità di correre e strisciare per terra. Ma....! Ai miei tempi per divertirci giocavamo con le console!

POWER GAME

Queste palle chiodate mi sembra di averle già viste da qualche parte, non vi pare?

si ringrazia joystick fun - mi

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | The Addams Family 2 |
| Casa | Ocean |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 1 |

**PIATTAFORME**

## SOTTO CONTROLLO

(in alto) Per salire alle corde o entrare nelle porte.
(in basso) Per inginocchiarvi o per scendere dalle corde.
(sinistra/destra) Per muovervi.

Per correre

SUPER NINTENDO

Per vedere l'inventario.

Per mettere/togliere la pausa.

Per saltare

Se prendete quel punto interrogativo compariranno dei dollari ma spariranno le piattaforme.

Non lasciatevi ingannare da questo cavaliere in armatura. Una bella botta in testa e passerà alla storia.

57%

Log

COMMENTO & VOTO

I macabri elementi della trama del film non sono stati per niente inclusi nella scenografia del gioco, o quanto meno la loro presenza non è sufficiente per ricreare l'atmosfera da brivido che ci si aspetta. Forse non era facile riprodurre quest'atmosfera sul GB, ma la grafica scarna e l'aspetto banale degli alieni fanno sembrare il gioco tutto fuorché *Alien*. Inoltre il gioco di per sé non è per niente divertente, in quanto le ricerche in ambienti così semplici risultano essere monotone. Sicuramente gli amanti di questo genere possono rivolgersi altrove, dove le soddisfazioni e la giocabilità sono su ben altri livelli. Infine merita qualche parola la parte di azione, decisamente poco frenetica.

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Alien 3 |
| Casa | Ljn |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | No |
| Livelli di difficoltà | 1 |

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Ripley

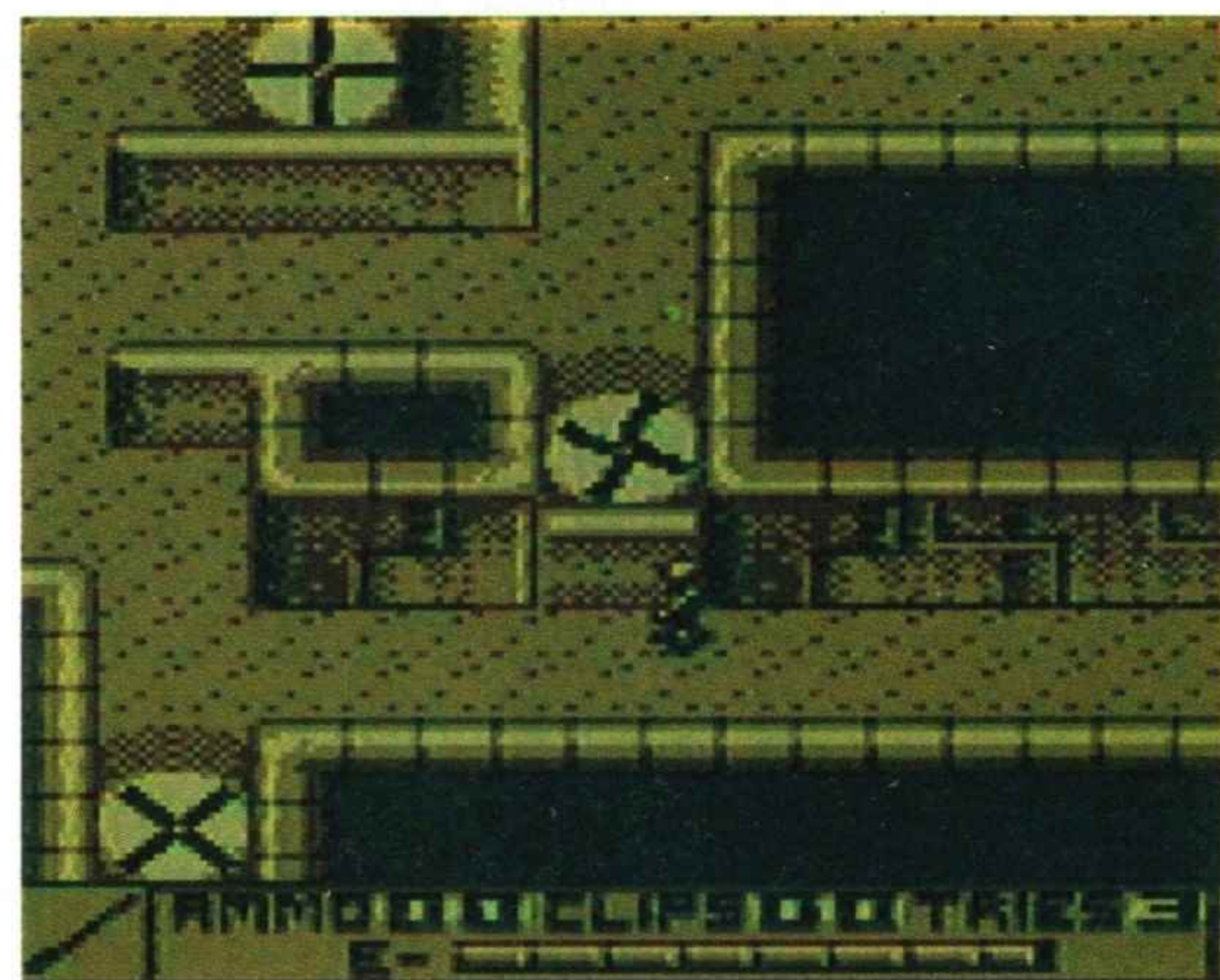
Per aprire le porte e per usare l'oggetto selezionato

Per usare l'arma selezionata

Per entrare nello schermo delle selezioni

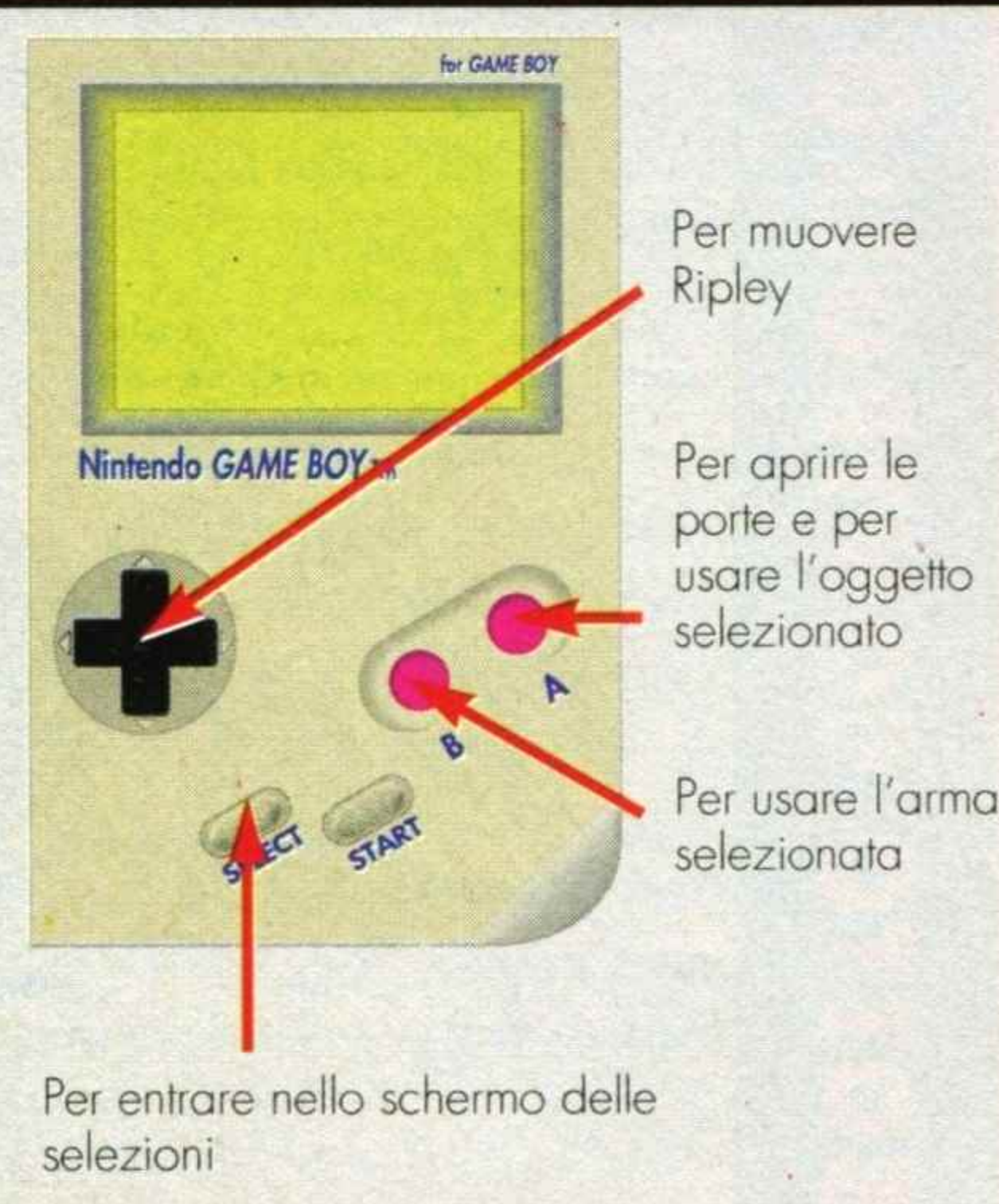
# ALIEN 3

**L'incubo è tornato! Quegli orrendi alieni che al posto del sangue hanno dello schifoso acido, quelle terribili creature che si moltiplicano senza sosta, quei laidi esseri che divorano gli esseri umani sono, purtroppo, ridiventati una spaventosissima realtà!**

Ripley, un tenente di terza classe di sesso femminile, che lavora per la Wayland-Yutani Corporation, è stata costretta ad atterrare per un'avaria su Fiorina "Fury" 161, un carcere di massima sicurezza semi-abbandonato, situato in un desolato angolo dello spazio. L'atterraggio non è stato dei più felici, dato che il tenente è l'unica sopravvissuta all'impatto, o meglio l'unico essere umano. Il compito di Ripley è molto semplice: partendo dall'infermeria, deve girare i corridoi, le celle, il sistema di ventilazione al fine di reperire armi e mezzi utili per eliminare quegli schifosi esseri, prima che questi "estinguano" lei.
Il gioco, che si basa su una visuale a volo d'uccello, include sia elementi di ricerca, sia elementi di azione pura, anche se quest'ultima ha solo la pretesa di farsi chiamare tale. Infatti, per entrare nelle varie sezioni della prigione, per difendersi e distruggere gli alieni, il tenente deve gironzolare per il paesaggio e trovare i vari oggetti che sono rappresentati, sullo schermo, da dei pallini neri.
Una volta raccolti, questi trovano posto nel limitato inventario, in cui, tra l'altro, si possono vedere e selezionare. Ogni tanto, delle persone forniscono utili suggerimenti e indicazioni per trovare gli oggetti indispensabili per terminare, incolumi, la missione. Naturalmente si deve prestare attenzione ai terribili alieni nei diversi formati: inizialmente in giro non ce ne sono, anche se in una stanza troviamo delle inquietanti uova; in un secondo tempo, nei vari reparti di questo spazioso quanto spaventoso carcere, si possono trovare gli alieni mini e maxi, questi ultimi eliminabili solo con delle armi potenti.

L'inventario ci consente di tenere il conto delle nostre armi e dell'equipaggiamento.

GB GAMEBOY

Questi omini assomigliano incredibilmente a quelli di un giochino per Spectrum di 8 anni fa.

La grafica dei livelli d'azione è davvero scandalosa, il Game Boy può fare molto meglio.

# QUESTIONARIO '93

## 17 DOMANDE

**Diciasette rapide domande e dieci minuti del vostro tempo. Ecco quello che ci vuole per lasciare il vostro segno sui futuri numeri di Game Power. Questa è la vostra grande opportunità per dirci quello che pensate di GP e come possiamo migliorarla. Tutto quello che dovete fare dopo aver compilato il questionario è piegare il foglio in tre, e appiccicare il francobollo nell'apposito spazio, fermare il foglio con un punto metallico o un po' di nastro adesivo, imbucarlo nella prima buca delle lettere che incontrate.**
**Che aspettate? Vi faremo presto sapere chi siete e cosa volete.**

***1) Quanti anni hai?***

- Meno di 12 ❑
- 12-15 ❑
- 16-18 ❑
- 19-24 ❑
- 25-30 ❑
- Sopra i 30 ❑

***2) Sei:***

Maschio ❑ Femmina ❑

***3) Sei:***

| | | |
|---|---|---|
| Studente | | ❑ |
| Se sì, che scuola frequenti | elementari | ❑ |
| | media inferiore | ❑ |
| | media superiore | ❑ |
| | università | ❑ |
| Lavoratore: | impiegato | ❑ |
| | professionista | ❑ |
| | lavoratore part time | ❑ |
| In cerca di lavoro | | ❑ |

***4) Quale computer/console possiedi attualmente e quale intendi acquistare nei mesi a venire?***
***N.B...nel caso di Megadrive e Super Nintendo specificare se ufficiale (Giochi Preziosi o Linea Gig) oppure se di importazione.***

| | Possiedo | Intendo comprare |
|---|---|---|
| Master System | ❑ | ❑ |
| Game Boy | ❑ | ❑ |
| Lynx | ❑ | ❑ |
| PC Engine | ❑ | ❑ |
| Neo Geo | ❑ | ❑ |
| Nes | ❑ | ❑ |
| Game Gear | ❑ | ❑ |
| Amiga | ❑ | ❑ |
| Pc | ❑ | ❑ |
| Macintosh | ❑ | ❑ |

| | ufficiale | import | ufficiale | import |
|---|---|---|---|---|
| Mega Drive | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Super NES | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mega CD | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |

***5) Quanti giochi compri mediamente in un mese?***

| | Italiano | dilmportazione |
|---|---|---|
| 1 | ❑ | ❑ |
| 2 | ❑ | ❑ |
| 3 | ❑ | ❑ |
| 4 | ❑ | ❑ |
| Sopra i 5 | ❑ | ❑ |

***6) Dove comperi abitualmente i giochi?***

- Grandi Magazzini ❑
- Negozi specializzati ❑
- Negozi di giocattoli ❑
- Per corrispondenza ❑

***7) Quali di questi generi di giochi preferisci, (segnalare massimo 3)***

- Spara-tutto ❑
- Giochi su licenza ❑
- Piattaforme ❑
- Rompicapo ❑
- Picchiaduro ❑
- Simulazioni ❑
- Sportivi ❑
- Giochi di Ruolo ❑
- Altro ____________________

***8) Quali sono i fattori principali che influenzano le tue scelte d'acquisto di un gioco, (segnalare massimo 3)? (Pensa agli ultimi due o tre giochi acquistati ed al perché)***

- Pubblicità ❑
- Recensioni ❑
- Notizie/anteprime ❑
- L'ho visto nei negozi ❑
- Ho giocato la copia di un amico ❑
- L'ho giocato nelle sale giochi ❑
- ho letto il libro ❑
- ho visto il film ❑
- Il protagonista ❑
- Il prezzo ❑
- La software-house produttrice ❑
- Altro ____________________

***9) Con che frequenza comperi GP?***

- Ogni numero ❑
- Regolarmente (1 ogni 2 o 3) ❑
- Qualche volta (1 ogni 5/6 circa) ❑
- É la prima volta ❑

**10) Trovi regolarmente GP in edicola?**

Si ❑
No ❑

**11) Quante altre persone leggono abitualmente la tua copia di GP?**

0 ❑
1 ❑
2 ❑
3 ❑
4 ❑
Più di 4 ❑

**12) Quali sono le rubriche di GP che leggi con maggior interesse? Dai un voto da 1 a 5: 1=cenobitico, 2=buono, 3=OK, 4=così così, 5=beotata**

L'Apposta ❑
Prove ❑
News anteprime ❑
Servizi Speciali ❑
Game Over ❑
Help ❑
Classifiche ❑

**13) Leggi altre riviste di computer?**

Sì ❑ No ❑

**Se sì, quali?**

C+VG ❑
Consolemania ❑
K ❑
TGM ❑
PC Review ❑
Pc Action ❑
Altre ____________________

**14) Leggi riviste straniere di videogiochi/computer?**

si ❑ no ❑

**15) Quali altre riviste leggi?**

Bee bop-a-lula ❑
TV Sorrisi e Canzoni ❑
Cioè ❑
Mangazine ❑
Motociclismo ❑
Dylan Dog ❑
Tutto ❑
Topolino ❑
Guerin Sportivo ❑
Gazzetta dello Sport ❑
Altre ____________________

**16) Oltre ai videogiochi a quale altro hobby ti dedichi?**

Sport ❑
Letture ❑
Cinema ❑
TV ❑
Viaggi ❑
Musica ❑
Giochi di ruolo/war game ❑
Altro ____________________

**17) Quale altro apparecchio elettronico possiedi attualmente e quale intendi acquistare nei mesi a venire?**

| | Possiedo | Intendo comprare |
|---|---|---|
| TV | ❑ | ❑ |
| Antenna parabolica X satellite | ❑ | ❑ |
| Decodificatore Tele + | ❑ | ❑ |
| Videoregistratore | ❑ | ❑ |
| Videocamera | ❑ | ❑ |
| Walkman | ❑ | ❑ |
| Lettore CD | ❑ | ❑ |
| Impianto stereo | ❑ | ❑ |
| Macchina fotografica | ❑ | ❑ |
| Altro | ❑ | ❑ |

**NOME** ____________________

**COGNOME** ____________________

**INDIRIZZO** ____________________

**CAP** ____________ **CITTA'** ________ **PROV** ________

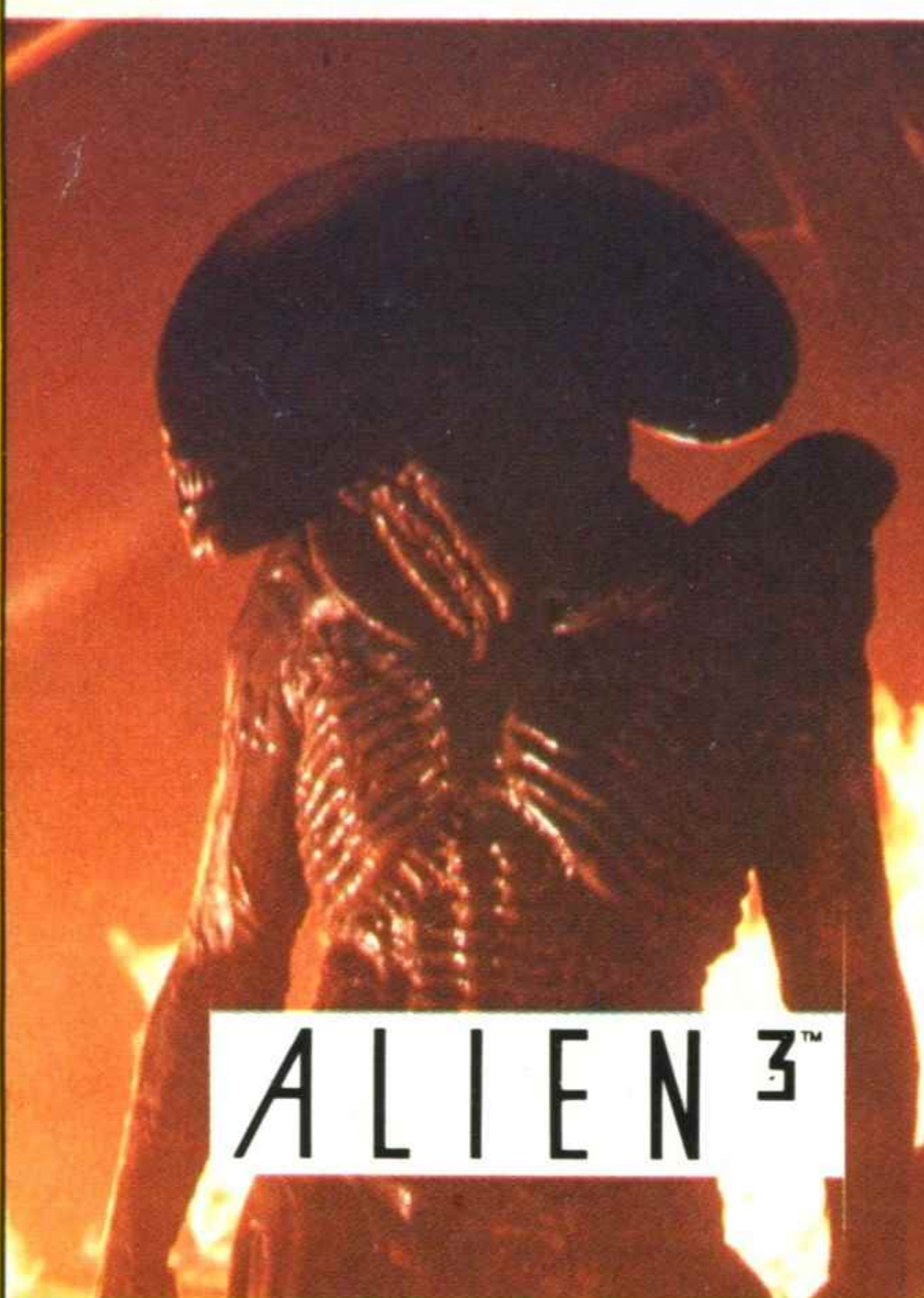
**COMPUTER/CONSOLE** ____________________

APPICCICARE IL FRANCOBOLLO

GAME power

**STUDIO VIT**
**VIA AOSTA, 2**
**20155 MILANO**

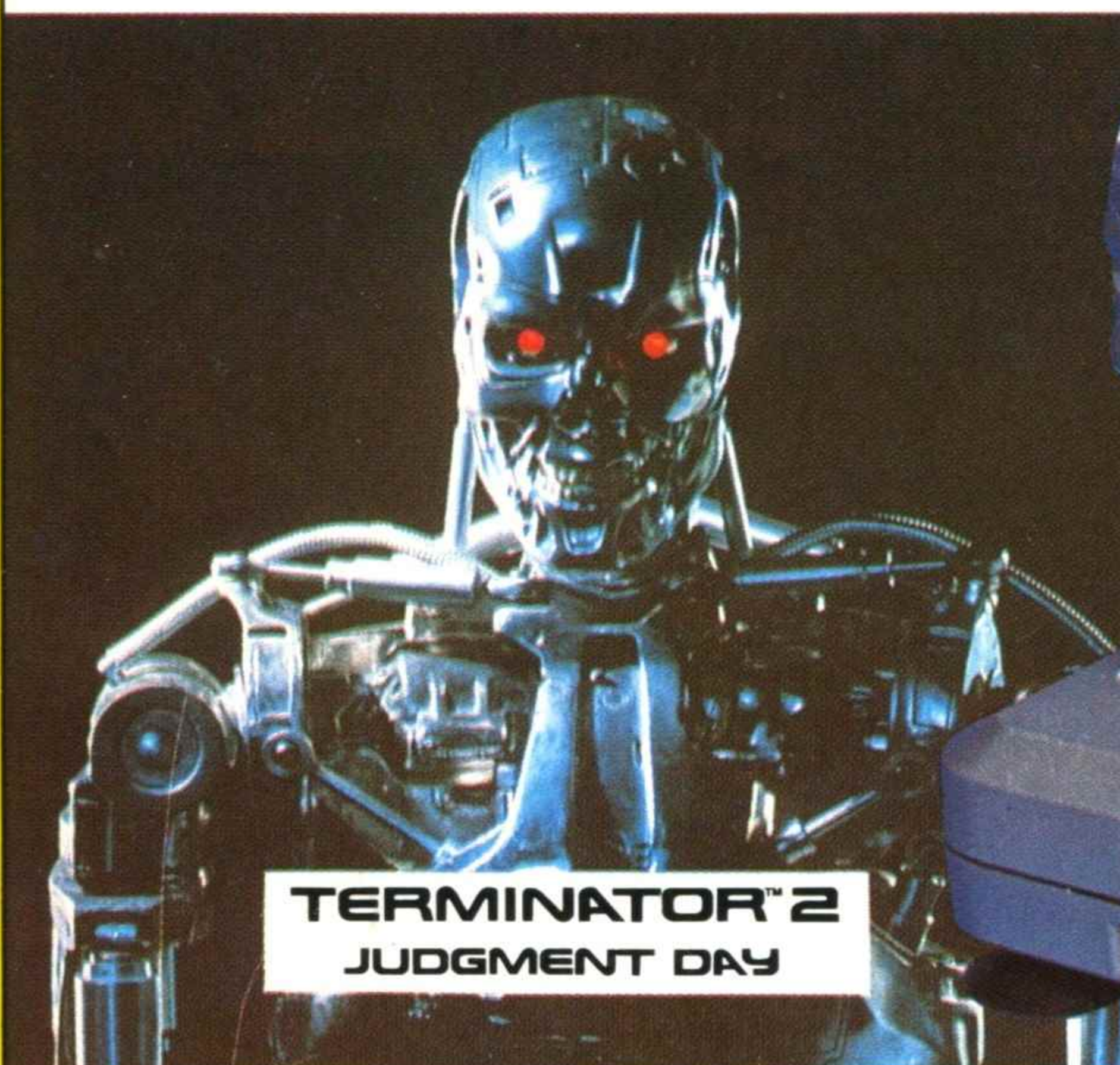
All specifications subject to change without notice.

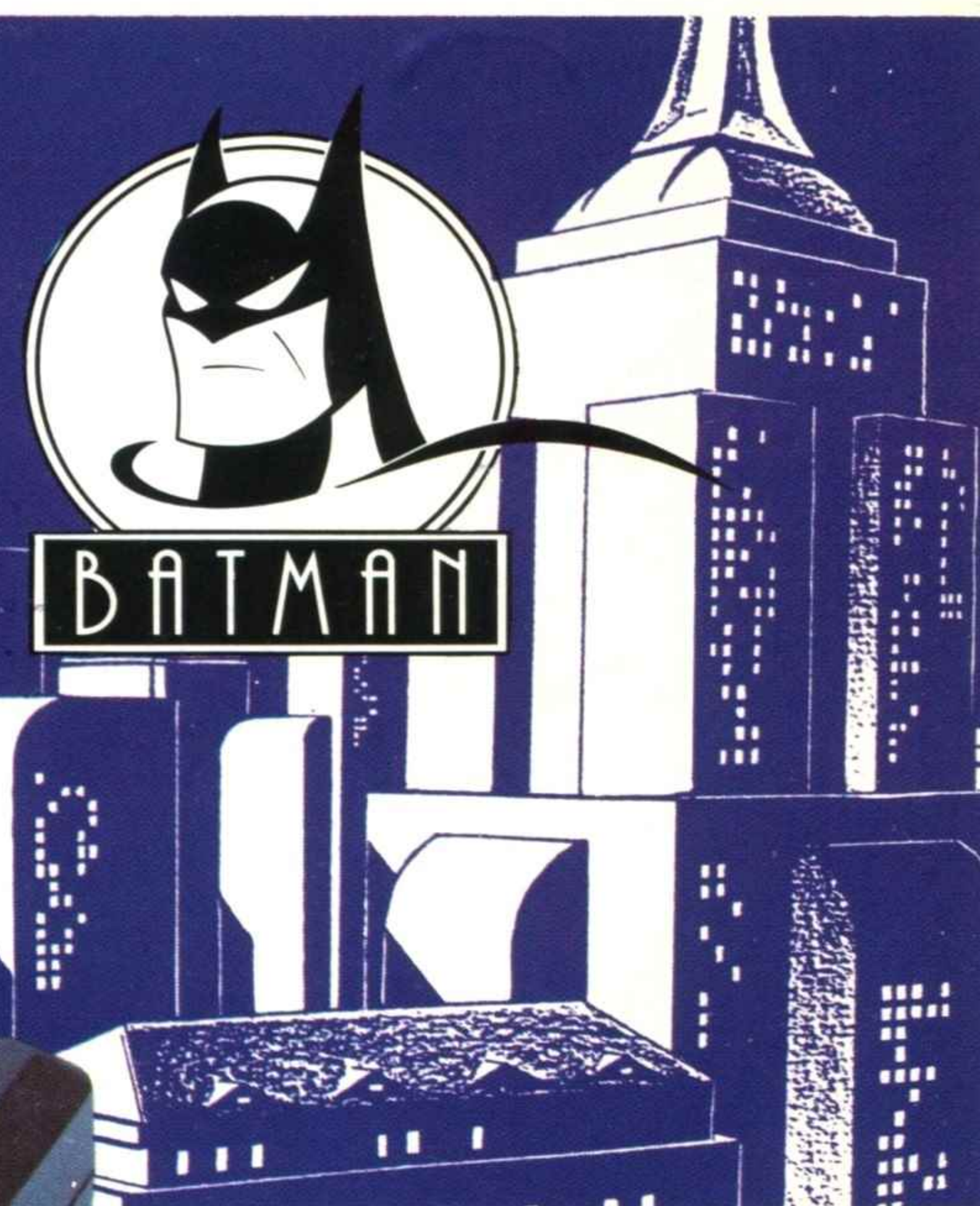
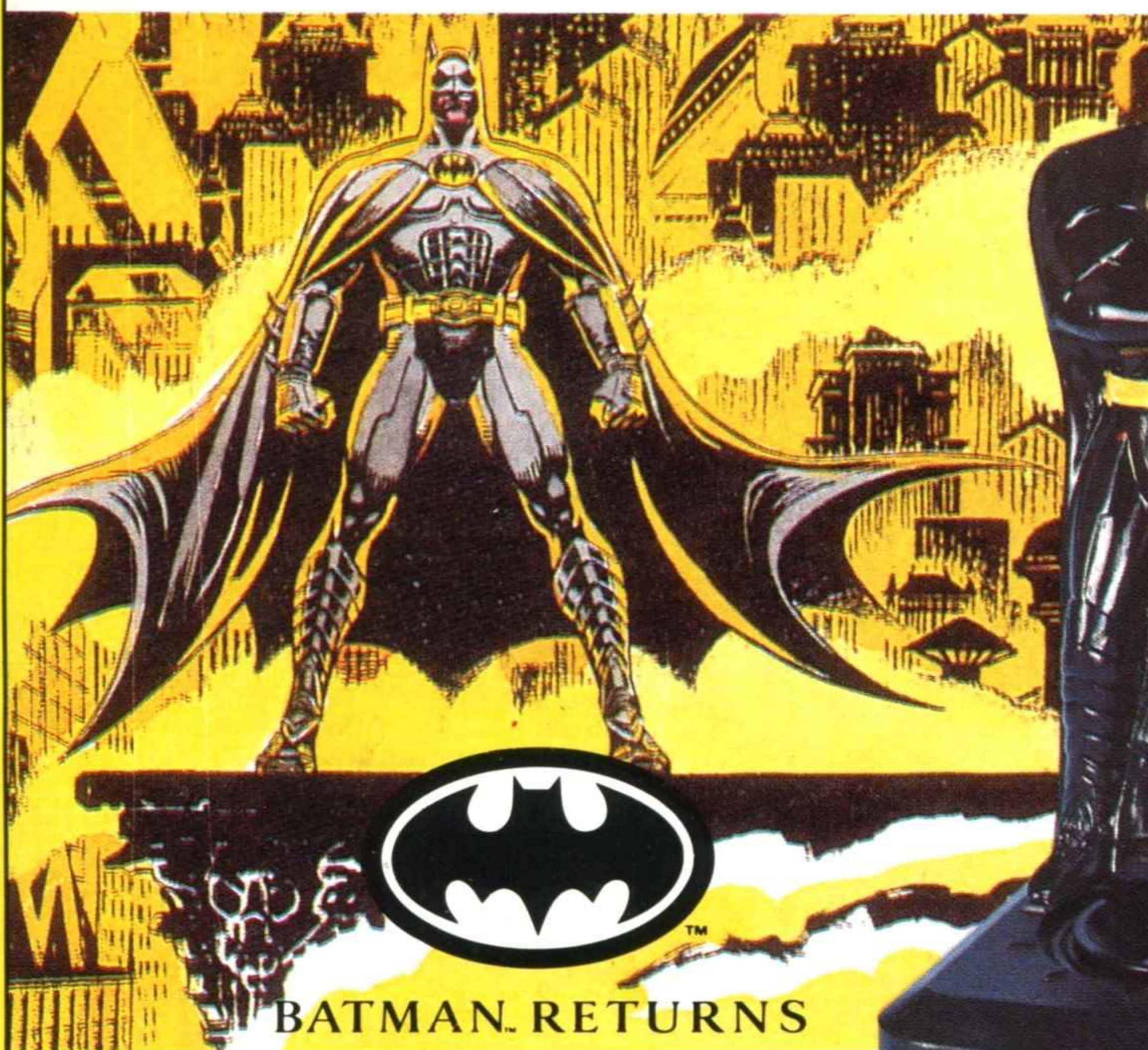
# CHEETAH
## JoySticks from the CharacteriStick range

ALIEN 3

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation

BART SIMPSON™

CHECK IT OUT, MAN!

THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C. All Rights Reserved.

TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

BATMAN

BATMAN RETURNS

TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

- Prodotti su licenza dei produttori cinematografici
- Alta sensibilità dei pulsanti di sparo
- Controllo direzionale totale a 8 posizioni
- Base stabilizzata con ventose
- Possibilità d'uso palmare

Versioni compatibili con

- Nintendo NES
- Nintendo SNES & SF
- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Commodore Computers e video game system
- Atari computers e video game system
- Sinclair Spectrum +2/+3 computers
- MARPES console videogioco
- Tramite adattatori opzionali su tutti i computers e tutte le console videogioco

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO

**Distribuzione Esclusiva:**

MARPES® *Europe* spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113 G4
International Phone - 39/818821679

# Flying Hero

SUPER NES

Apecar

## 82%

COMMENTO & VOTO

Lo schema di gioco sa di (uovo) marcio sin dalla prima partita. Appena iniziate a giocare infatti realizzerete di aver già visto *Flying Hero* almeno altre mille volte, con nomi e grafica diversi. Un bel tocco è l'uso moderato ma efficace del Mode 7, particolarmente per quanto concerne i boss di fine livello, ma anche i colori sono ben sfruttati, con alcuni effetti di "overlapping" già visti in *Axelay*. Rimane da giudicare la giocabilità...Alla luce di un'esperienza di gioco completa (lo abbiamo finito), *Flying Hero* non offre nulla di particolarmente sconcertante, ma è abbastanza divertente perché non rallenta in nessun caso. È anche la simpatia del soggetto a renderlo piacevole, comunque gli manca qualcosa... risparmiate per comprarvi *Parodius*, lì c'è davvero TUTTO.

**E che ci vuole? Anche io so volare. È facile, sotto sotto, ammesso che uno si applichi con costanza e sacrificio.**

Dunque, si fa così: aprite bene le braccia fino ad averle perpendicolari al busto, girate i palmi delle mani verso terra e poi sbatacchiate energicamente il tutto fino a quando non decollate. Se non ci riuscite, allora, vi conviene accendere il Super NES previa procura e inserimento nell'apposito slot di una copia di *Flying Hero* che, tanto per dirlo subito, è un volgarissimo sparatutto con un titolo sibillino e traditore. Ah, Mefistofele! Dopo la saga di Dizzy, ancora non approdata su console (Dio ce ne scampi), un altro uovo fa la sua comparsa in ambito videoludico. Nella miglior tradizione japo-demenziale, questo uovo (che per l'occasione appelleremo Gargiulo) ha un paio di ali (e anche di gambe) che gli consentono di librarsi nell'aere, giocondo, cercando nel contempo di fare secche tutte le innominabili fetecchie volanti che gli si parano innanzi. Non essendo evidentemente pieno come un uovo, il nostro ha la possibilità di incamerare diversi tipi di armi supplementari che serviranno immancabilmente al loro scopo, poiché, sorprendendo un po' tutti, la difficoltà aumenta gradualmente e non si può neanche sperare di farcela con il miserrimo laser singolo in dotazione al nostro "eroe" (famoso uovo-laser, ecotipo rintracciabile in alcune Mitologie nordiche). All'uopo di potenziare l'arsenale di Gargiulo, il savio giocatore dovrà fare incetta di ogni torta volante che appare sullo schermo e delle varie icone fluttuanti che consentono di cambiare arma: queste possono essere infatti delle nuvolette larghe ma a corto raggio, una specie di "tractor beam" potente ma limitato in efficacia se non potenziato, ed uno sparapalle di luce alquanto affidabile. Esiste poi l'icona delle "bestie kamikaze", che se raccolta vi abiliterà allo sparo di strani animali volanti con la vocazione di missili a ricerca di bersaglio, per non parlare delle smart bomb piene di coriandoli che avete in dotazione in limitata scorta. Ci sono un bel po' di mostri sparsi per i livelli del gioco, e alcuni di essi utilizzano il Mode 7, risultando davvero spettacolari. Ma, per quanto simpatico, ben fatto e intrippante, *Flying Hero* non è *Axelay* e poi è troppo facile, anche settando il livello "hard" e la velocità più alta (con conseguente incontrollabilità) dell'uovo aligero.

**Le scimmie che volano sbattendo delle foglie di palma sono solo un esempio della demenzialità del giochillo.**

**Una fatina così bella non potrà mai farci del male, vero? "Apecar, si può sapere che cos'hai da ridere?"**

SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Flying Hero |
| Casa | Sofel |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì (selezionabili) |
| Livelli di difficoltà | 3 |

**SPARATUTTO**

SOTTO CONTROLLO

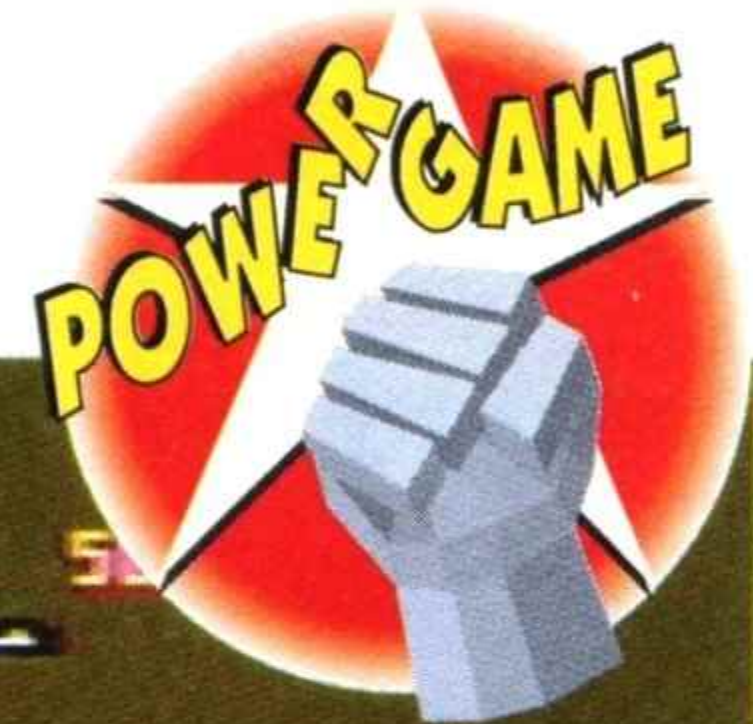
Muove Gargiulo

Spara

Per aumentare/diminuire la velocità di Gargiulo

Smart bomb

Beccati questo schifoso ammasso di gelatina ambulante: te l'avevo detto di non mettermi i tentacoli tra le ruote !
(a sinistra) Carica !!!
(sotto) Aaaaah ! Tarzan sarebbe fiero di noi.

POWER GAME

# MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS

MASTER SYSTEM MS

**Ma vieni! Dopo la stupenda versione per Mega Drive i due gladiatori globali totalissimi approdano anche sugli schermi del Master System. Forza ragazzi siamo tutti con voi...**

## HAMBURGER, CHEESEBURGER E CHIPS

Durante la vostra deambulazione lungo i vari livelli del gioco potrete imbattervi in vari gadget, più o meno utili per il proseguio della vostra missione. Quelli da "assaggiare" assolutamente sono:

EMME: è il simbolo della McDonald (Me lo ricordo! Me lo ricordo!). Per poter completare gli stage è assolutamente necessario raccoglierne almeno il numero indicato all'inizio.
FACCIA: vi regala una vita, peccato che si trovi quasi sempre vicina alla Slime-o-Matic (che impasta con la forza di 20 braccia) che è uno degli ostacoli più fastidiosi.
FRECCIA: è ormai presente in tutti i platform game che si rispettino e vi permette di riprendere la partita dal punto in cui siete deceduti.
CLOCK: vi aggiunge un po' di tempo per completare il livello. Molto utile per i ritardatari (magari ci fosse una cosa del genere per la consegna dei testi!) e per tutti coloro che vogliono raccogliere un numero di M veramente smodato.
HEART: rivitalizza i nostri 2 eroi, peccato che le posizioni in cui è collocato siano da infarto!

Cosa non può fare un hamburger al giorno d'oggi! Ha persino il potere di salvare il nostro pianeta dal disastro ecologico: ed io che credevo che fosse solo in grado di far alzare il livello di colesterolo nel sangue e di far venire l'acidità di stomaco. Potere macinato! Comunque meglio non svegliare il Big Mac che dorme e allora cambiamo discorso.
A questo punto, però, una domanda sorge spontanea, ovvero che diavolo c'entra tutto ciò con un videogioco?!?! Beh, dovete sapere che alla Virgin, con la collaborazione di una nota catena di fast-food americani (McCartey... McRonald...o forse McIntosc...boh!) hanno deciso di ricordarci che non è saggio trasformare il nostro caro, piccolo e indifeso globo terracqueo in un'enorme discarica di rifiuti e, per questo, ecco spuntare dal nulla due ragazzini superecologici, Mick e Mack appunto, che, messi di fronte ai problemi ambientali del nostro pianeta, dovranno vedere di mettere le cose a posto.
L'avventura si apre in una classica paninoteca americana dove troviamo i due simpatici ragazzini che stanno leggendo il loro fumetto preferito, quando dal nulla si apre una sorta di portale che trasporterà i nostri due garzoncelli scherzosi nelle località più inquinate del pianeta. Ci ritroveremo, così, a vagare attraverso 4 diverse zone continentali (Slime Word, Mystical Forest, Toxi

Non preoccupatevi ragazzi, non è che avete le traveggole. Vi siete solamente imbattuti in una delle tante piattaforme nascoste del gioco. Un consiglio: occhio a dove mettete i piedi.

Oh... Guarda... Un piccolo mostro. Che carino! Stai fermo lì che adesso ti do una bella cosa.

Town e Artic World), ognuna delle quali composta da 3 stage, nei quali ci toccherà fare piazza pulita di tutte le macchine e di tutti i rifiuti che incontreremo durante il cammino, e tutto questo con un semplice pistolone da 50 litrozzi, caricato a fanghiglia fumante.
Naturalmente non bisognerà neanche dimenticarsi di raccogliere il numero di "M" necessario al completamento del livello (Emme... Emmme, mi ricorda qualcosa; che il nome di quella catena di fast-food non sia mica McBurgy..), numero che naturalmente andrà aumentando con il progredire del gioco.
Già così l'impresa non si presenta affatto semplice e se a questo poi aggiungiamo che le dimensioni dei vari stage sono veramente notevoli e che i vostri avversari non sono proprio delle gelatine, penso che potrete ben immaginare la scarpinata che i nostri due amici dovranno fare prima di portare a termine tutte le missioni.
Passando ora alla parte audio-visiva del prodotto non possiamo far altro che complimentarci con i programmatori della Virgin, che hanno creato uno dei più bei platform disponibili per l'8 bit Sega. La grafica è veramente buona con sprite ben definiti ed ottimamente animati.
L'azione procede speditamente e non abbiamo riscontrato né sfarfallii né rallentamenti degni di nota. I fondali sono più che discreti mentre la colonna sonora poteva esser migliore. Peccato per la mancanza dell'opzione a 2 giocatori, ma si sa, ogni cosa ha dei limiti. Concludendo si tratta senza dubbio di un ottimo gioco che piacerà sicuramente a tutti gli amanti del genere e figuratevi che non abbiamo ancora finito l'insalata!

Raves

Dopo innumerevoli peripezie eccoci finalmente giunti nell'antartide. Vediamo di non farci freddare proprio adesso !

Accidenti, questo é un punto critico: dobbiamo infatti saltare e colpire l'avversario stando attenti ad atterrare su di un tronco. Non sarebbe meglio chiamare una controfigura ?

## COMMENTO & VOTO

# 90%

*Global Gladiators* per MS è senza dubbio uno dei migliori platform game disponibili per questa console. Ogni aspetto del gioco, infatti, è stato curato in maniera quasi maniacale dai programmatori della Virgin, che hanno adattato perfettamente alla capacità dell'8 bit Sega la versione per Mega Drive. Eccellente risulta, infatti, la realizzazione tecnica (anche se forse la musica sarebbe potuta essere leggermente migliore) con sprite superfumettosi e uno scrolling quasi sempre pulito. Anche la giocabilità e la longevità non sono da meno grazie ad un gameplay molto coinvolgente e a un livello di difficoltà ben calibrato. A quando un videogame sponsorizzato dalla pizza margherita?

## SCHEDA TECNICA

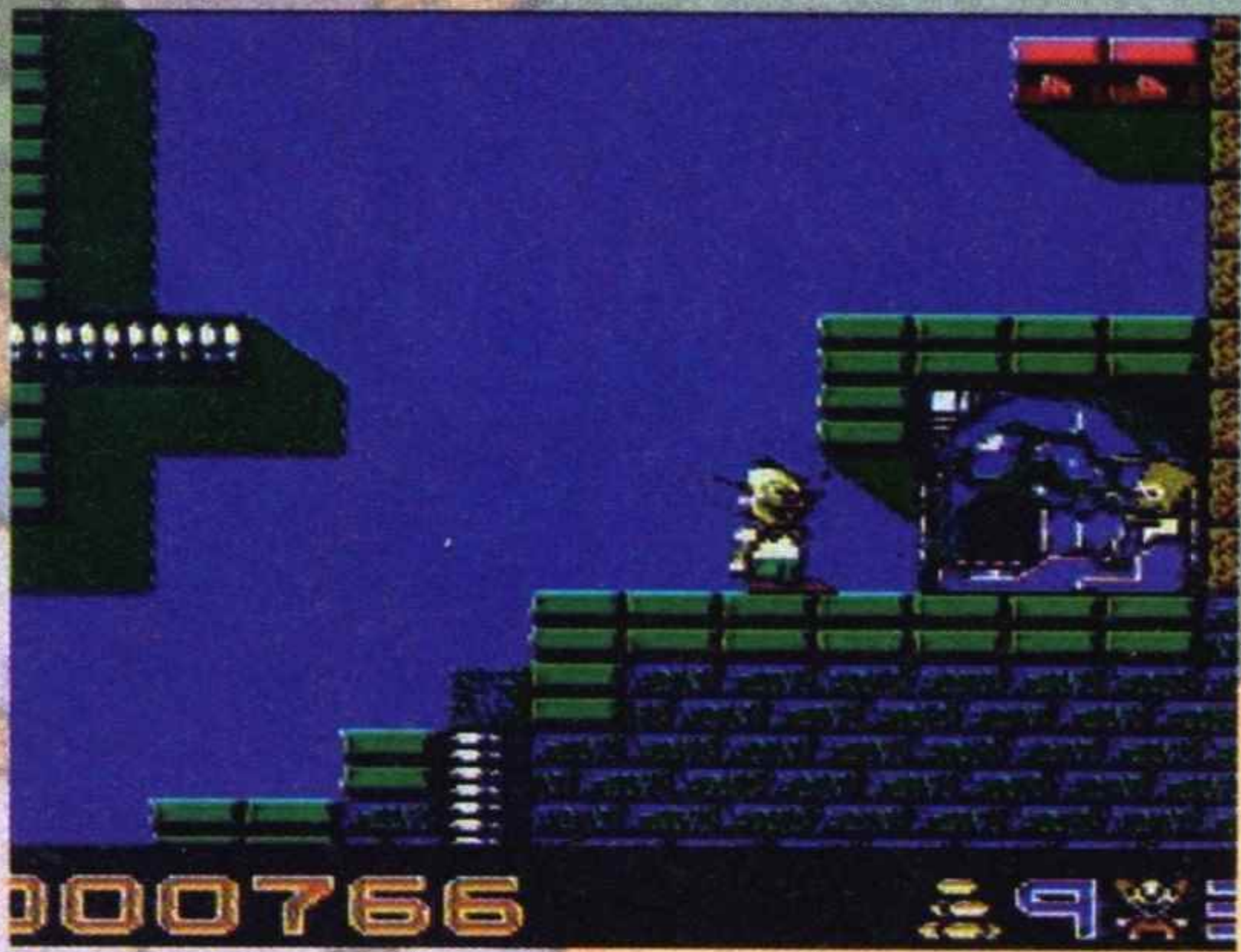
| | |
|---|---|
| Titolo | Mick&Mack G.G. |
| Casa | Virgin |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | No |
| Livelli di difficoltà | 1 |

# PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

Muove Mick, Mack (o anche Snack) lungo lo schermo

Jump!

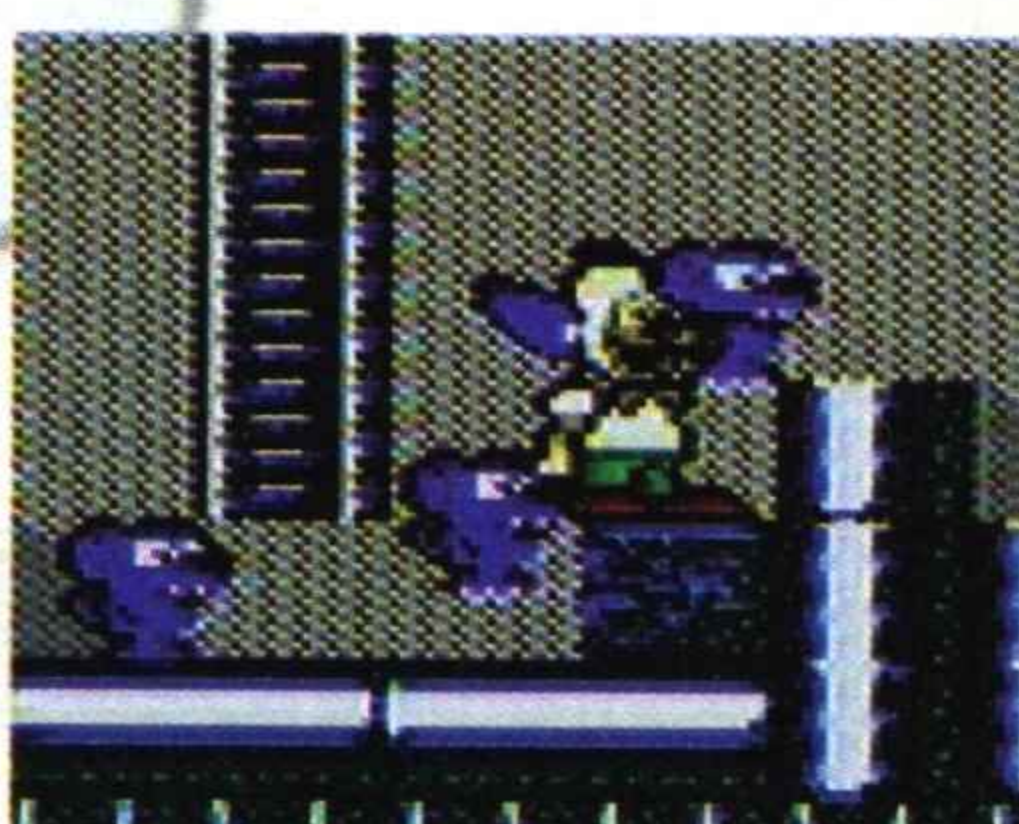
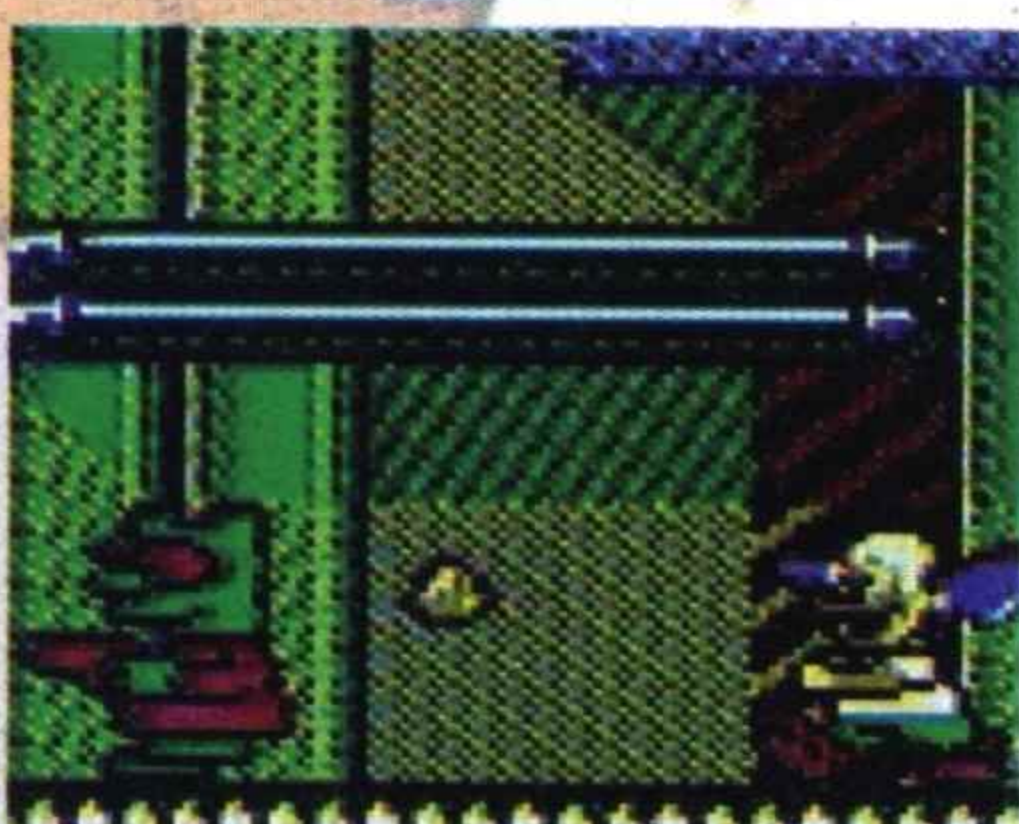
Per sbavare con il vostro Sbrodolator 1600ie (ma non mi avevi detto che era un diesel!?!)

A sinistra: Bart è pronto ad eliminare i topi con la sua mostruosa trappola.
In alto:Krusty,se vuole prendere il bonus nascosto nel blocco, deve eliminare i serpentelli con le torte.

NINTENDO NES

# KRUSTY'S FU

**Cosa fareste se il vostro beniamino televisivo fosse nei guai? Lo andreste ad aiutare? No??! Beh, cavolacci vostri! Siete proprio degli ingrati verso coloro che quotidianamente vi fanno divertire.**

Fortunatamente non sono tutti come voi... fortunatamente esistono ancora delle personcine, come Bart e suo padre Homer, tanto per citarne qualcuna, che riconoscono di dover qualcosa a Krusty, conduttore del loro programma televisivo preferito. Infatti la casa del clown è stata invasa da terribili topacci che hanno seriamente compromesso la stabilità psichica del proprietario, tanto che questi ha dovuto lanciare un disperato appello, per essere aiutato a venir fuori dalla disgustosa situazione. I più fedeli ammiratori sono subito accorsi dal loro divo, insieme alle più potenti e moderne trappole per topi. A Krusty non rimane altro che il difficile compito di mandare i topi in bocca alla morte.
rusty deve allora servirsi di diversi oggetti che può trovare dietro a dei blocchi, che possono essere frantumati a calci, o usare degli altri blocchi che possono servire come scalette o ponti.
Oltre a poter trasportare un oggetto per volta, il pagliaccio può anche servirsi di un esiguo numero di torte per eliminare i tipacci che ostruiscono i corridoi della Fun House e, dopo averle trovate, di super-palle (che non sono le storielle raccontate da MBF in Game Over).
La casa dei divertimenti più amata dai Simpson e dai turisti è formata da cinque principali sezioni che, a loro volta, contengono ben quattordici livelli di gioco.
Mentre le sezioni devono essere affrontate in un ordine ben preciso, i livelli possono completarsi secondo l'ordine che si preferisce.
In alcuni livelli non si devono solo eli-

Il papillon è uno dei tanti bonus che si nascondono nei blocchi.

L'esprerssione del topo che i trova nel tubo ha una espressione semplicemente esilerante.

Finalmante abbiamo trovato il tubo a gomito in grado di unire i tubi interrotti.

La goccia che cade non ha per niente effetti benefici;sarà meglio evitarla.

Log

# N HOUSE

## OGGETTI E BLOCCHI VARI

BLOCK È il blocco più utile in quanto può essere trasportato e usato per tappare i buchi o per fungere da scaletta.

KICKABLE BLOCK - Dietro questo blocco, che può esser preso a calci, si possono trovare degli oggettilli bonus e non.

SUPER-SPRING - Aiuta Krusty a saltare... sempre più in alto.

BLOWER - È l'utilissimo oggetto che fa volare i topi nella direzione verso cui è orientato.

PIPE CORNER - I tubi a gomito che servono per unire due tubi separati.

STRAIGHT PIPE - Questi invece consentono di fare una giuntura dove serve.

GLASS JAR - Con questo oggetto si possono raccogliere i topi, uno alla volta, e portarli dove si vuole.

MAGIC BLOCK - Con un calcio si può scoprire se il blocco nasconde un bonus o un passaggio segreto.

KRUSTY DOLL - Una vita in più non fa mai male.

CRUMBLING BLOCK - Dietro questo blocco si nasconde una riserva di super-balls.

PIES - Le torte, che sono indigeribili (non come quelle favolose di Zia Marisa), possono essere impiegate come armi.

SUPERBALLS - Potenti palle in grado di rompere i blocchi, che impediscono il passaggio verso la stanza bonus, e la testa dei nemici.

minare i topini, ma anche trovare dei passaggi segreti che portano in succulente stanze bonus dove, in una manciata di secondi, si devono ottenere tutti gli oggettini bonus. Krusty è in grado di sopportare alcuni colpi prima di perire e perdere una delle sue vite; questo succede sia quando viene colpito dai nemici, che quando cerca di fare l'uomo di gomma gettandosi da altezze per lui proibitive. Infine è da ricordare l'ottimo sistema di password, che rivela un codice per ogni sezione.

Questi dannati alieni spara-laser sono pericolosissimi per la loro velocità di mirare e colpire il povero clown.

...eppure non sembra che i topi gli diano fastidio, non credete?

# 80%

## COMMENTO & VOTO

Questo nuovo titolo della Acclaim presenta un nuovo modo di mescolare giochi di piattaforme con giochi a enigmi; il risultato non è niente male. I livelli sono molto grandi ma anche molto ordinati, nel senso che è improbabile perdersi, gli enigmi sono graduati nella giusta misura, tanto da favorire i principianti del genere, e la giocabilità è ottima. La grafica è chiara e con molti colori, anche se il sonoro non è niente di particolare. Insieme a tutto ciò troviamo un intelligente sistema di password, che garantisce la longevità del gioco. Praticamente senza difetti rilevanti, ma a lungo andare potrebbe subentrare un po' di monotonia. Comunque, in definitiva, sopra la media e indirizzato a tutti.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Krusty's fun house |
| Casa | Acclaim |
| Distribuzione | Halifax |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Password |
| Livelli di difficoltà | 1 |

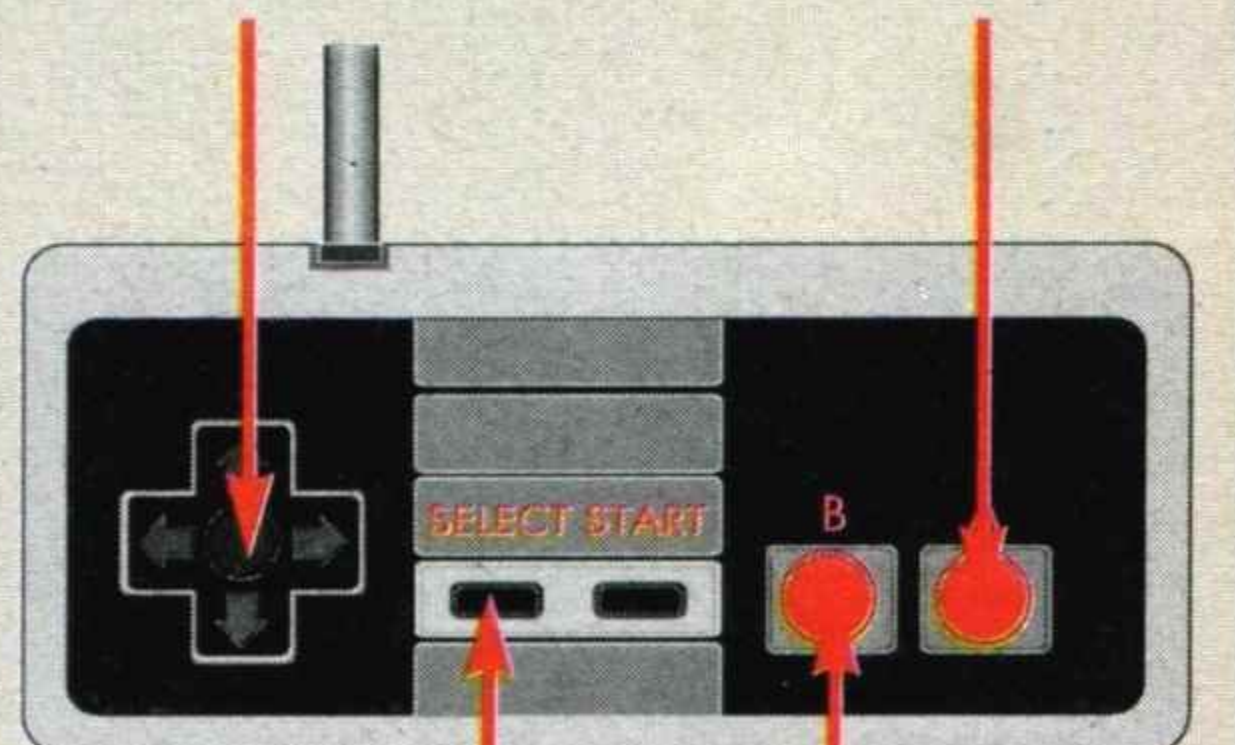
PIATT./PUZZLE

## SOTTO CONTROLLO

Per muovere Krusty e per fargli raccogliere gli oggetti

Per saltare

SELECT START

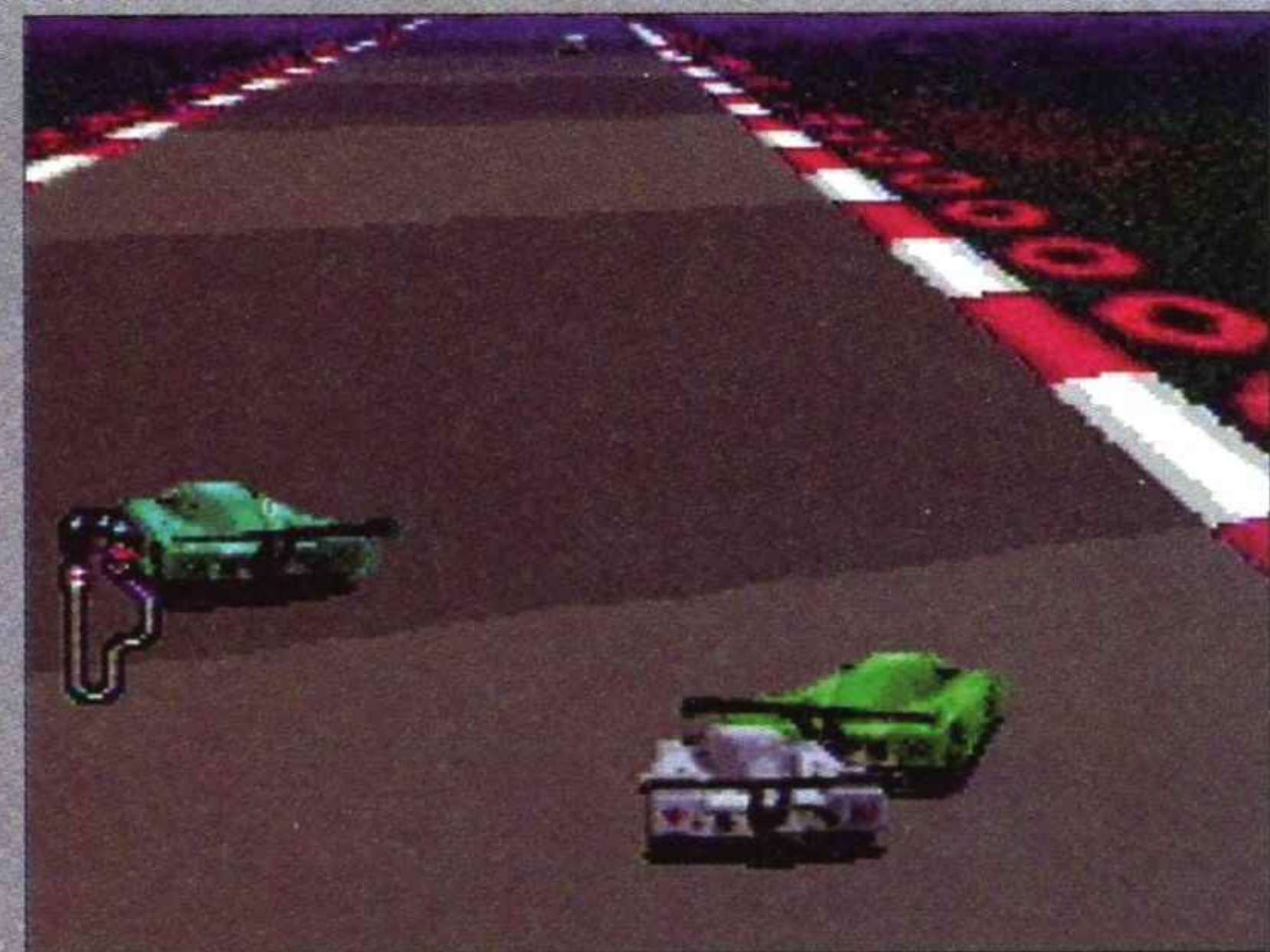
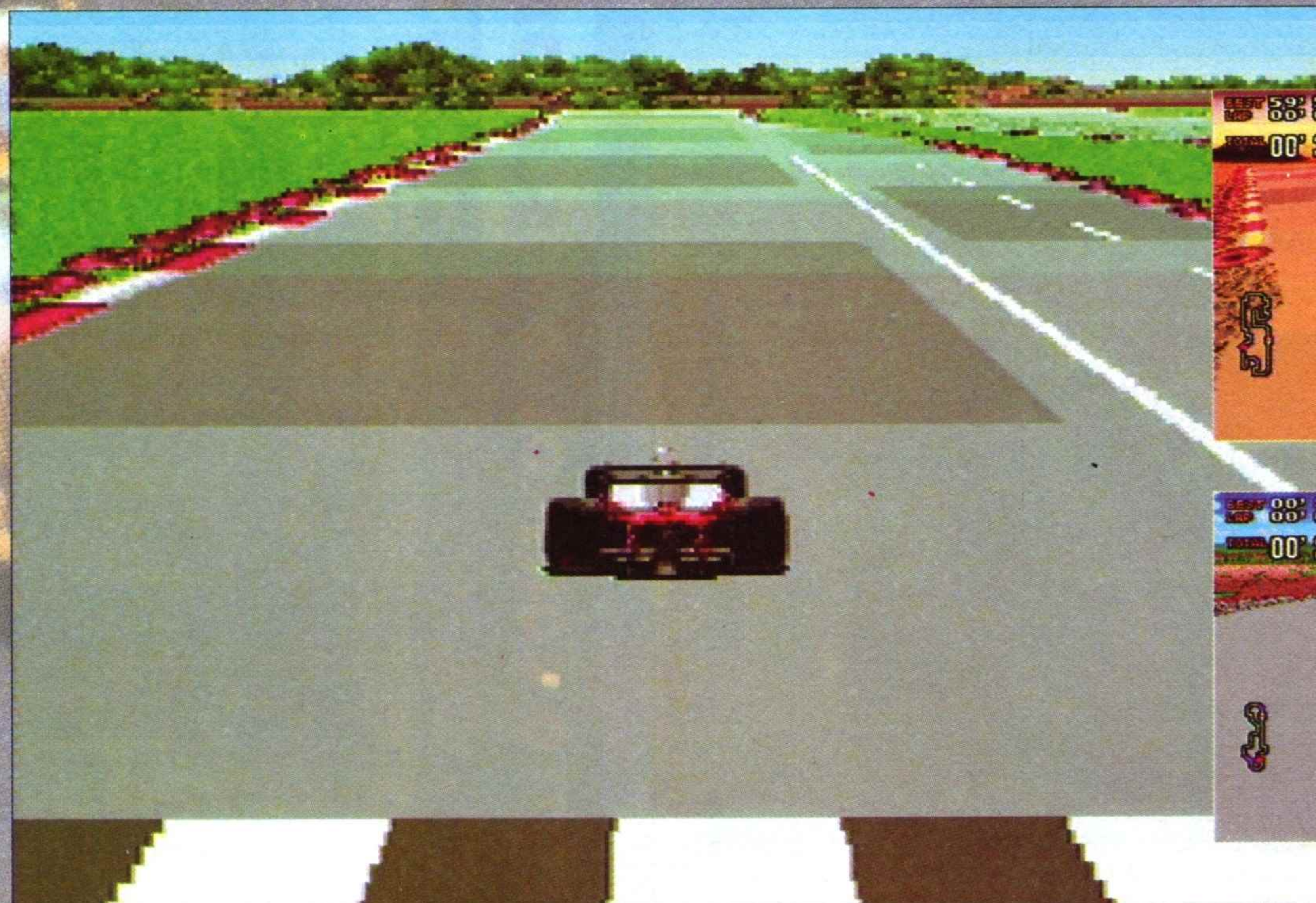
B

Per suicidarsi e uscire dalla stanza

Per sparare e tirare i calci

# F1 EXHAUST HEAT

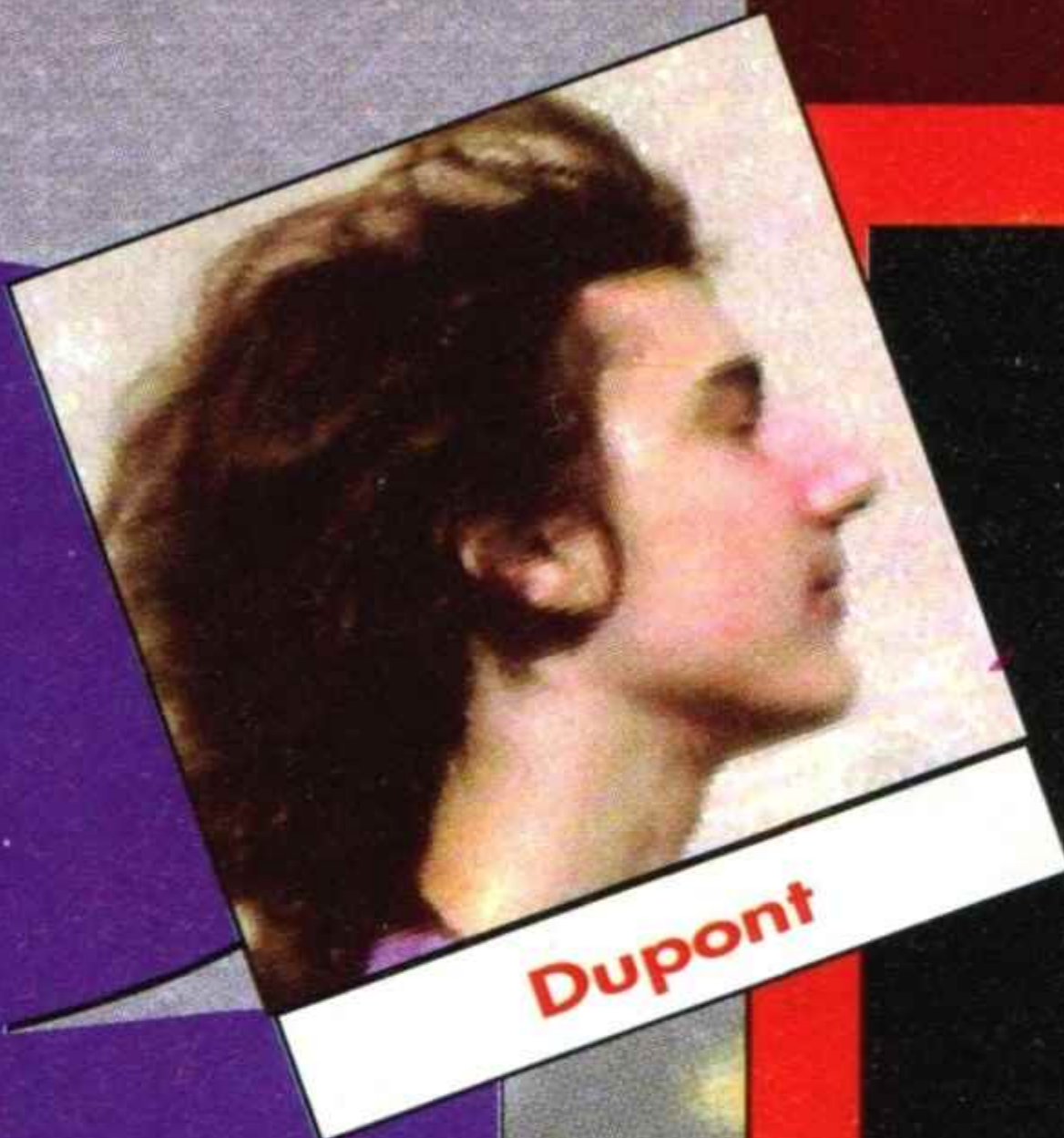
**Di giochi di Formula 1 per lo SNES ne stanno uscendo a bizzeffe in questo momento. Di decenti, però, ce ne sono ben pochi . *F1 Exhaust Heat* manterrà tutte le promesse che ci erano state fatte?**

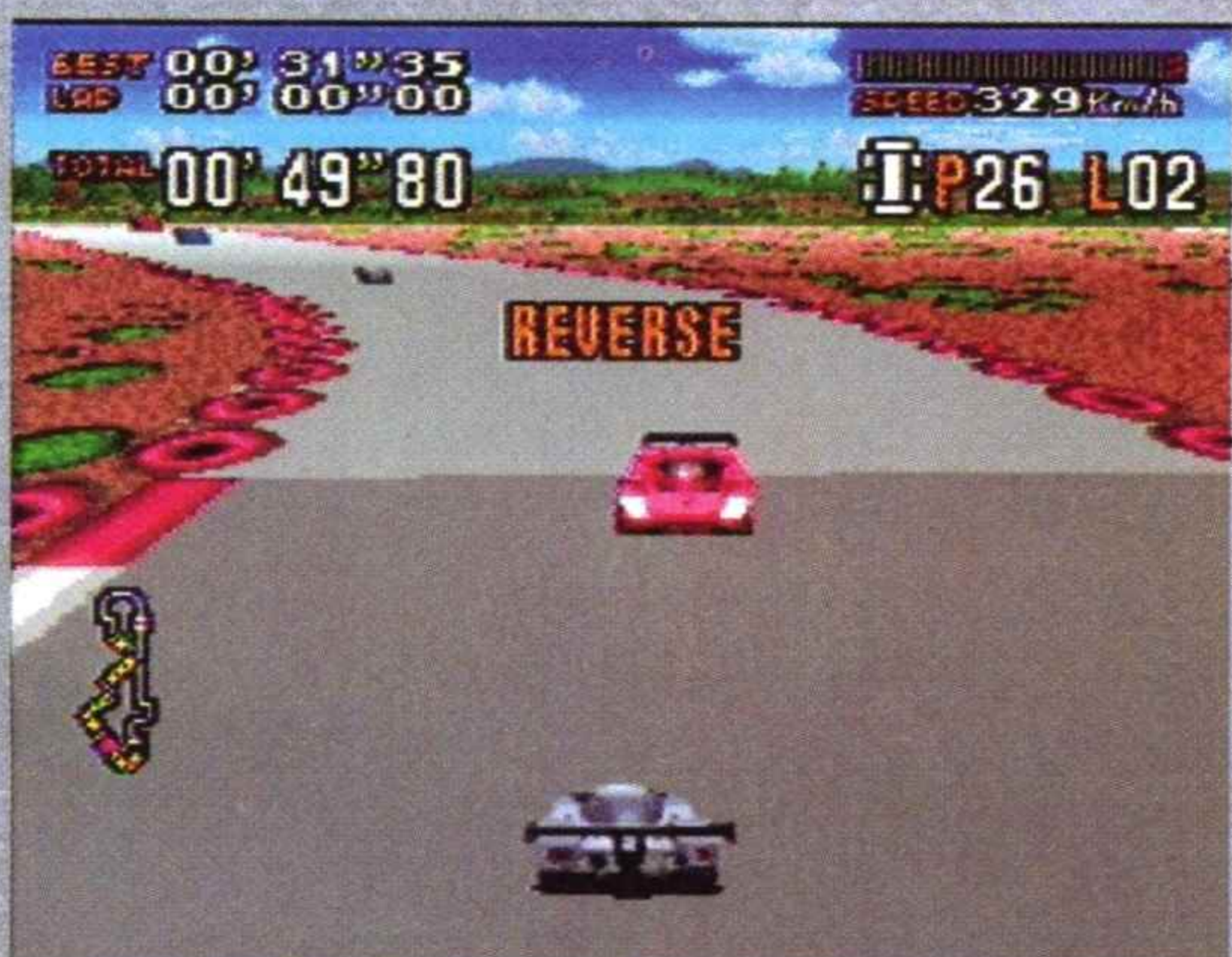
Nel vostro laboratorio potrete modificare la vostra macchina a piacimento.... Se avete i soldi necessari!!!

La risposta è: NO! Quelli che hanno giocato al primo episodio si aspettavano sicuramente che questo sequel seguisse le orme del suo predecessore e così speravo anch'io. Peccato! Bastava che aggiungessero qualche opzione e migliorassero la grafica, oltre ad eliminare i rallentamenti, e sarebbe potuto essere un Powergame super-massiccio. Mah... Andate a capirli certi programmatori!
Siete un giovane pilota pieno di ambizioni che vuole ad ogni costo vincere il campionato di Formula 1 (eh sì! Il successo, soldi a palate, belle ragazze,...uhm..va beh!). Prima però, dovrete dimostrare la vostra abilità e il vostro talento vincendo la lega Endurance, per proseguire poi in Formula 3, e arrivare finalmente alla mitica F1.
Il vostro primo compito sarà quello di scegliere su quale percorso gareggiare (sono 8 per

Un bel testacoda all'arrivo non e' il meglio della vita!

Queste schermate non sono senza ricordare il magnifico *F-Zero*. Peccato che il gioco non gli sia all'altezza!

Vabbe' ispirarsi ad un buon gioco. Pero' lì è plaggio! Ci sono perfino le stricie di rallentamento come in *F-Zero*.

# ST 2

Dupont

lega). Ogni gara è suddivisa in una sezione di qualificazione e nella gara vera e propria (potete variarne il numero di giri) dove vi scontrerete contro altri 25 piloti tutti assetati di gloria. Durante la corsa potrete danneggiare alcune parti del vostro veicolo (come alettone, musetto, pneumatici,...) ma per fortuna i vostri meccanici sono pronti a rimediare alla vostra incompetenza.
Alla fine di ogni gara verrete premiati con un'adeguata somma di denaro a seconda della vostra posizione all'arrivo. La somma guadagnata potrà essere reinvestita nel vostro reparto ricerche, per aumentare le prestazioni del vostro bolide, stando però attenti a tenerne abbastanza per pagarvi l'iscrizione al percorso successivo. Quelli più difficili, i più costosi, sono anche quelli che premiano di più. Dovrete quindi far emergere il Manager che ribolle in voi, se non volete andare subito in bancarotta! Come nel primo episodio potrete salvare fino a tre partite e i vostri tempi migliori sulla cartuccia. Degna di nota anche la possibilità di allenarsi liberamente con i veicoli di vostra scelta su un qualsiasi circuito.

**Si ringrzazia Joystick Fun-Mi**

Uno dei due sta andando in contromano. Ma chi?

(destra)
In questa schermata potrete scegliere su quale percorso competere. Notate che ognuno di essi ha una quota d'iscrizione prestabilita. Per fortuna il primo e' gratis!

(foto più a destra)
Svelti! Un buon cambio di gomme non deve durare tanto!

## "CHE MACCHINA MI COMPRI PAPÀ?"

Chi non ha mai sognato di diventare Alain Prost a volante della sua F1 o Jacques Belmondeau sulla sua Formula 3000! Non sarà come dal vivo ma intanto potrete rivivere certe emozioni a casa vostra, comodi-comodi nella vostra poltrona. Aaaah! Quanto è duro lo sport!

## COMMENTO & VOTO

# 70%

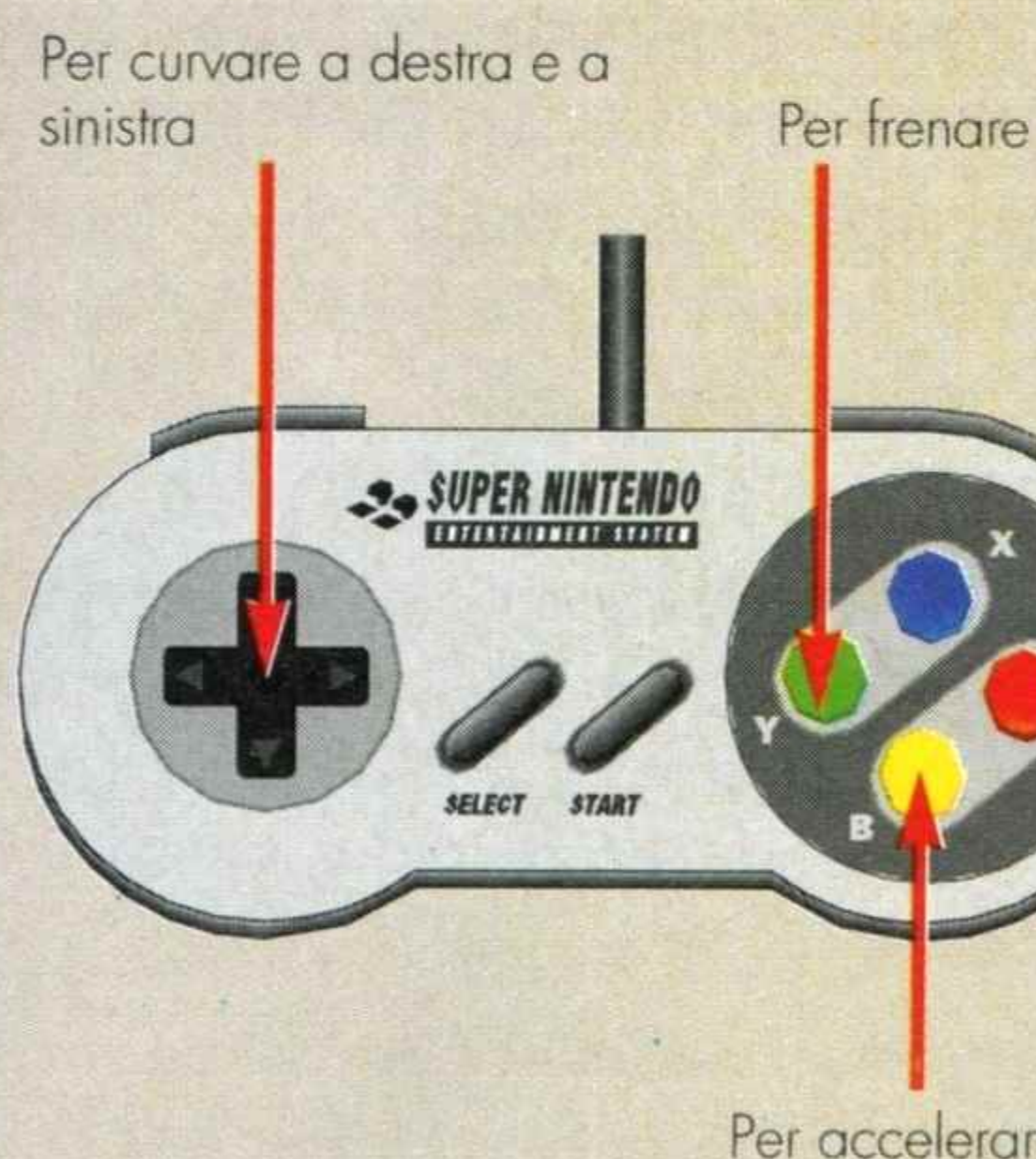
Se volete che vi dipinga un quadro rapido della situazione, immaginatevi un clone di *F-zero* con la stessa velocità di animazione ma con degli sprite piuttosto sempliciotti (con 3 frame di animazione e al massimo 4 o 5 colori), una maneggevolezza decisamente scarsa (si perde troppo facilmente il controllo), dei fondali bruttissimi (tutti i gusti sono gusti, però c'è un limite...), degli avversari abbastanza stupidi e scorretti, e un interesse non tanto alto. Ci si domanda perfino a cosa sia servito lo speciale chip inserito nella cartuccia. È una presa in giro (tra l'altro *F-Zero* era di 4mbit mentre questo ne ha ben 8!!!)?

## SCHEDA TECNICA

Titolo ______ F1 Exhaust Heat II
Casa ______ Seta
Distribuzione ______ Import
N°Giocatori ______ 1
Continua? ______ 3 slot per salvare
Livelli di difficoltà ______ 1

# GUIDA

## SOTTO CONTROLLO

Per curvare a destra e a sinistra
Per frenare
Per accelerare

# RUSHING BEAT

**Alla fiera dell' Est sono finiti i topolini, ma in compenso ci sono un sacco di picchiaduro tra cui scegliere...in attesa di veder crollare il mito di *Street Fighter II*, la redazione di GP osserva attonita il proliferare di Scassafaccia sul Super Nintendo, chiedendosi se il trend avrà mai fine.**

In effetti il mercato del Super NES è completamente plagiato dal carisma di *SFII*, prova ne sia il fatto che escono più picchiaboia per questa console che birre dal frigo di Random. Ovviamente alcuni di questi programmi cercano solo di cavalcare la tigre fino a quando il mercato sarà saturo, ma è anche vero che talvolta i giochi valgono la candela e i sesterzi da sborsare per averli. *Rushing Beat* non è però un gioco di matrice Streetfighteriana, ma richiama più da vicino giochi tipo la saga di *Double Dragon* o *Final Fight* , e di quest'ultimo il gioco è uno spudorato clone. Potete scegliere il vostro combattente da una rosa di cinque lottatori, alcuni belli piazzati, altri più esili e veloci. È però presente, come in *Universal Fighter* , un'opzione "one on one" in cui sfidate un avversario umano *a-la SFII*. Per chi gioca da solo c'è invece l'opzione "Time Attack", un po' alla *Pitfighter* , che vi pone in un ring, soli contro una serie di esseri abbastanza alterati, dalle fattezze solo vagamente umane. Dovete cercare di resistere sino allo scadere del count-down per superare il round. Per quanto

Una bella lotta sul ring è quello che ci vuole. Peccato averla già vista in *Final Fight*.

Ma che dolce fanciulla, vuole un passaggio in elicottero? Raist impazzirebbe per lei!

Ti rullo di kartoni! Episodi di guerriglia urbana a ripetizione per un picchiaduro privo di originalità.

SPAK!!! Qualche bell'effetto grafico in stile fumettistico contribuisce alla coreografia del gioco.

I tralicci alla nostra sinistra ci crolleranno in testa? Apecar se li è presi sicuramente, non temete.

## BULLI E PUPE

Non ci vuole una parabola cerebrale per captare il segnale emesso dalle foto: *Rushing Beat* vi dà la possibilità di controllare cinque personaggi, uguali per aspetto e caratteristiche. No, dai, scherzavo: ogni tizio ha la sua fisionomia e le sue mosse particolari (lo so che sembra incredibile, ma è così), in più, seguendo le tracce di *Streets of Rage II* , potete controllare anche una di quelle cose strane e profumate comunemente definite "ragazze".

RICK NORTON: Bel muso tipicamente USA, ha il nome del boss di GP ed il cognome delle utilities per PC. Se prende la rincorsa è in grado di lanciarsi in aria alla Ralph Supermaxieroe (grande, fantastico, unico NdR), ma senza decollare: è preferibile perciò farlo atterrare su un avversario. In più possiede un "millepugni" identico ai calci veloci di una certa Chun-Li.

DOUGLAS BILD: Questo emulo di Gulliver in uniforme rossa è abbastanza lento a causa delle proporzioni elefantiache, ma tira dei bei cartelloni, in grado di far fuori gli avversari anche in due colpi. Il ragazzuolo non se la cava male con le palle di fuoco, dalla gittata però alquanto scarsina.

LORD J.: Nome enigmatico per un bambascione di due metri e venti per centotrenta chili. Ha un kimono bianco che non si sporca mai e una mossa speciale già vista in *Battle of Destiny* , ovvero scaglia in terra dei bei pezzi di pugno che incendiano l'aere e il terreno nelle adiacenze dell'impatto. È un po' più lesto di Douglas ma anche meno potente.

KAZAN: Da un insulto tipico del Giappone feudale ("che testa di kazan") proviene il nome di questo prode Samurai, abilissimo nel volatilizzarsi e poi riapparire, sferrando micidiali sciabolate in faccia ai nemici più fessi. Una bella storia è anche la tecnica di doppio salto, simile a quella recentemente adottata dal collega Joe Musashi su un'altra console.

WENDY MILAN: Ovvero, come coniugare Hamburger e il Berlusca. Il solo cognome di Wendy rende paonazzo il buon AlKross, quasi più del sangue degli avversari colpiti dal suo micidiale tacchetto volante in rovesciata. È velocissima, carina e ha una frangetta deliziosa. Chissà perché spreca tempo nei picchiaduro.

Apecar

# 82%

## COMMENTO & VOTO

82% Non di più. Per quanto *Rushing Beat* sia un ottimo gioco, la grafica sia molto più definita e varia e la sfida sia consistente, *Final Fight* , specialmente la *Guy edition* , è ancora il top. In *Rushing Beat* può capitare di venire atterrati da un avversario e di non rialzarsi più, perché non appena il computer tenta di rimettervi in piedi il nemico vi colpisce di nuovo e vi ributta in terra. Esiste una mossa per rialzarsi ma è praticamente impossibile riuscire a coordinare le dita in pochi decimi di secondo. Ciò nonostante, lo consiglio agli amanti del genere, anche se è un gioco già visto almeno tremila volte e non è, per questo, il massimo dell'entusiasmo.

SN SUPER NES

La qualità grafica del gioco non è indifferente. In particolare le animazioni di Wendy sollazzano assai i nostri occhietti. Ma sì, siamo rimasti affascinati dal suo sguardo, che avevate capito?

riguarda il gioco vero e proprio, beh, è una copia quasi carbone di *Final Fight* , con la differenza che si può effettivamente giocare in due simultaneamente e che il gioco non rallenta in nessuna occasione (ma se è per quello, neppure *Final Fight Guy*). L'azione si svolge lungo quattro livelli classici (ponte, giardini pubblici, fognature, tetti) e i nostri bei vitellozzi avranno a che fare con disastrati di varia estrazione, tra cui cyborg e soldati dotati di armi da fuoco. La grafica non è male (l'elicottero è bellissimo), l'animazione neanche e il gioco, tutto sommato, c'è. Le musiche, però, sono tremende e ci sono dei problemi di giocabilità che rendono tutto un po' frustrante...quali? Il commento è lì a destra.

## LE ROBE CHE TROVO PER TERRA

C'è di tutto, in terra. Strano che in nessuno di questi giochi sul filone di *Double Dragon* sia mai stato valorizzato l'elemento tipico dei rinvenimenti da marciapiede di qualsiasi metropoli, che porta tanta fortuna se beccato col piede giusto. Comunque, questo è l'elenco di quello che trovate in *Rushing Beat* :

SASSO: Bel sercione da tirare nella nuca degli avversari fetenti.
BOMBA: Simpatico gadget per lavori dentistici senza sbavature, attenzione a non farvela esplodere vicino.
COLTELLO: Ottimo rimedio per l'adipe strabordante degli avversari, una volta lanciato però scompare (un cliché).
BILANCIERE: Un regaluccio per i nemici, soprattutto se consegnato violentemente sul cranio.
PISTOLA: Non è un insulto ma la migliore arma che possiate rimediare. Peccato che sia rarissima e ve la tolgano come niente.
CANNA: Arma decisamente in antipatia alla Jervolino, questo leggero e concavo cilindro d'acciaio può fare discretamente male se usato nei punti giusti. Dovete strapparla agli operai avversari perché non si trova in terra.
MAZZA SPINATA: Comune mazza da baseball, decorata con un paio di metri di filo spinato. Una guarnizione decisamente azzeccata e sufficientemente dolorosa.
MARTELLACCIO ATROCE: Fate mente locale sul martelletto con cui il medico della USL vi misura i riflessi. Ingigantitelo una cinquantina di volte e poi provate a testare i riflessi degli avversari. Fun!
CIOCCOLATA: Vi regala un po' di energia, ma che schifo però, l'avete raccolta da terra...
LATTINA: Idem come sopra, ma almeno questa è sigillata.
FORMAGGIO: Ancora energia, ma un po' di più rispetto ai primi due bonus. Ovviamente è ammuffito.
TORTA DELLA NONNA: Ci credereste? Energia e calorie supplementari.
COSCIA DI POLLO: Non mi dite...energia, ma in quantità superiore a tutti i bonus precedenti
KIT MEDICO: Vi rimpingua completamente la barra energetica, che carini questi della Jaleco.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Rushing Beat 2 |
| Casa | Jaleco |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1/2 |
| Continua? | 5 |
| Livelli di difficoltà | 3 |

# PICCHIADURO

## SOTTO CONTROLLO

Muove il ganzo/a
Il manuale indica un "?", e in effetti al meglio il vostro personaggio alza un braccio (?!)
SUPER NINTENDO
SELECT START
Attacca e lancia gli oggetti
Salto
Mossa speciale

# RANMA 1/2

PC ENGINE

**_Ranma 1/2_ mi ricorda un po' _Lemmings_... Come il titolo della Psygnosis, anche il picchiapicchia più demenziale della storia è stato convertito in policrome e versicolori forme per un numero assolutamente esagerato di macchine...**

Eh sì, facciamo un riassunto: *Ranma 1/2* esce per SFamicom circa sei mesi fa ed è subito Powergame. Al contestatissimo 94% dupontiano segue un facocerico 89% appioppato da Apecar al drastico *Ranma 1/2 2*. Come ormai sanno anche i sassi, *Ranma 1/2* è sortito (il est sorti, mes amis! NdDupont)- non si sa come - anche per Game Boy, (versione da guardare e da dimenticare), ma pochi sono al corrente del fatto che una deluxe version per Mega CD è in via di realizzazione, per cui l'incubo non è finito...
Focalizziamo, anzi otariamo la nostra attenzione sulla versione Duo, il cui titolo completo è *Ranma Satome in Action*. Tre righe veloci veloci per descriverlo: classico picchiaduro ad incontri, *Ranma 1/2* ricorda più *Ye Are Kung Fu* che il citatissimo (spesso a sproposito) *Street Fighter 2*, per via dei salti da mezzo schermo e degli strumenti usati dagli avversari per massacrarvi in allegria. Il titolo della Masya (o Masna? Mai capito) si distingue da tutti gli altri miliardi di picchiaduro usciti negli ultimi tempi (scommetto che negli ultimi dodici mesi sono usciti più beat'em up che nell'ultimo lustro, abbiate pietà) per la demenzialità della quale è abbondantemente inzuppato. Gli avversari sono dei tarpani incredibili con nomi idioti (Ryouga, Happousai, Biomassa), molti dei quali si avvalgono di tecniche altrettanto idiote. Scopo del gioco? L'apoteosi della facilità: spappolare tutti i raperonzoli. That's all. Passiamo a cose più serie: la grafica è obesa e ben definita, ma prevedibilmente inferiore a quella dei due *Ranma* apparsi su SNES (del secondo, in particolare). Gli sfondi non sono nulla di trascendentale, ma per le animazioni siamo pressoché pari: sembra veramente di assistere a un cartone animato, anche se i fortunati possessori del Duo ormai ci saranno abituati, per cui non possiamo certo dire che *Ranma Satome In Action* infranga il muro dell'innovazione. Al massimo, lo infanga. Canzoncine in giapponese

## BONUS CONUS DONUS

**Al termine dei vari incontri potrete tentare la fortuna al fine di ciaparvi un paio di crediti bonus, in una sorta di "Peppa Tencia" elettronica. Giocate, contro un antipatico re, a carte, cercando di sbolognare al tarpano il jolly, ovvero la Peppa, per chi ama frequentare i bar. Le carte sono tutte eliminabili, a parte, appunto, il jollastro: se lo lasciate al re vi guadagnate due crediti, se ve lo cuzzate ne perdete uno (mi fa male!). Un simpatico siparietto, da gustare al grido di "eh-la-Peppa!" (Elio forever).**

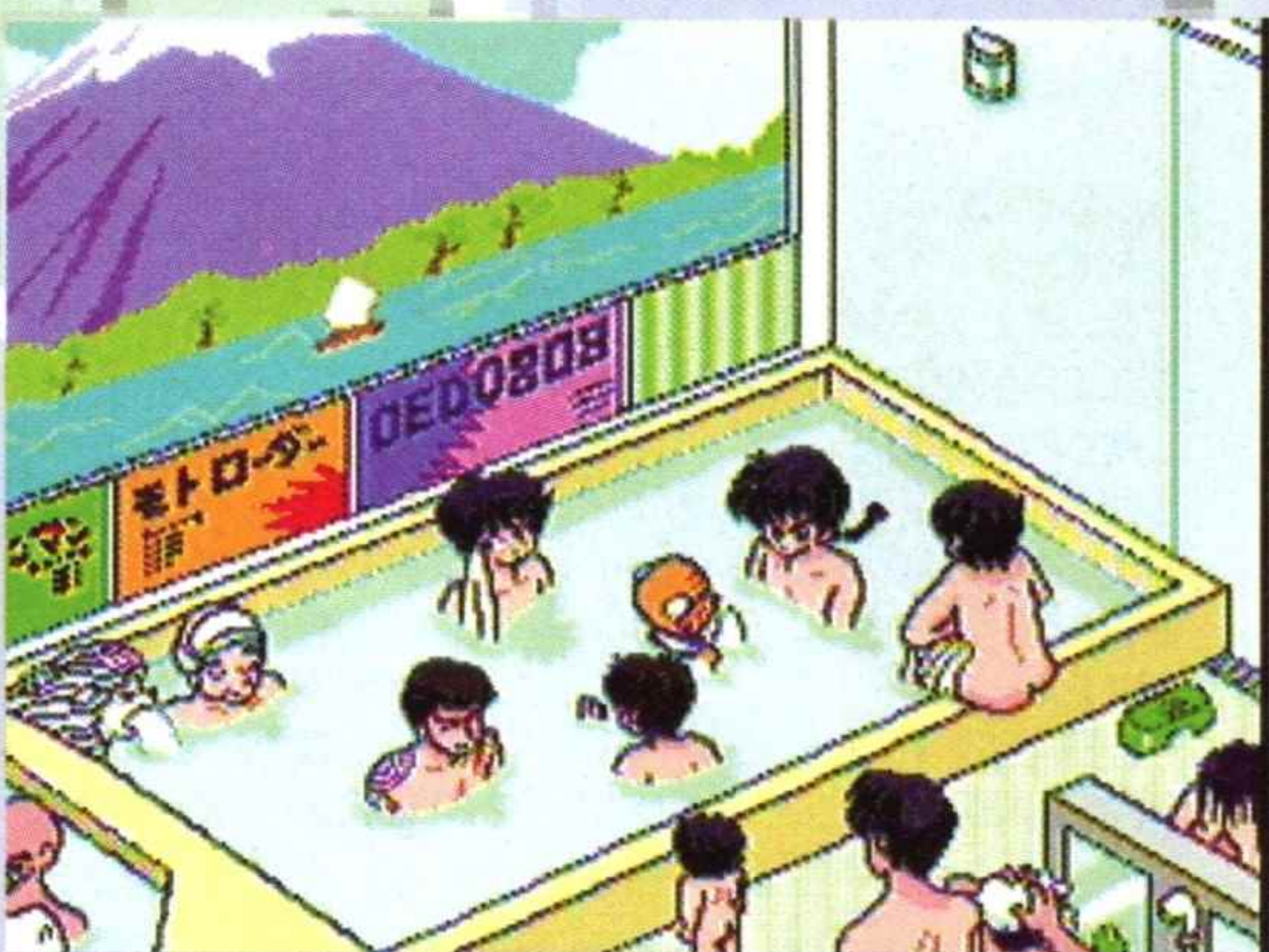
Ranma 1/2 è un bricolage di emozioni...

RANMA VS UKYOU

Ranma 1/2: Una spremuta di emozioni!

Una girandola di emozioni con Ranma 1/2

Quando emozione è sinonimo di Ranma 1/2...

arcaico pressoché deliranti condiscono l'azione di gioco paciugosa di per sé. L'ideale è beccare uno dei numerosi dialoghi e registrarli al posto del normale messaggio della propria segreteria telefonica: l'effetto è assicurato, spanciate assicurate, soprattutto se telefona il capo di papi. Uno stragodziliardo di animazioni tra un livello e l'altro: c'è l'introduzione vera e propria, l'introduzione dell'avversario, l'introduzione della storia, l'introduzione dell'introduzione... possiamo paradossalmente affermare che *Ranma* in versione Duo è una interminabile introduzione. È il gioco da vedere, perché l'azione in sé è veramente ridotta all'osso, sia per il concept che per la durata effettiva del combattimento. Insomma, è un cartone animato cidizzato interrotto non da pubblicità ma da "fastidiosi momenti di interazione", ma si può? La giocabilità è assestata su livelli molto alti, insomma, il gioco è immediato ed anche piuttosto facile (cinque punti in meno in classifica) e non impiegherete più di tre sedute per finirlo. Se poi state in piedi, sono fatti vostri...

**Si ringrazia Console Generation - MI**

## PRENDI IL TRANMA, FRA-T-T-T-ELLO!

Bene o male, ridendo e scherzando, in *Ranma 1/2* ci si ritrova sempre a combattere con gli stessi quattro gatti. C'è quel gibbone di Happousai, che incontrate nella sauna, il quale assomiglia un sacco e una gazzosa al mitico Sakurambo di *Super Lamù*. Massì, son tutti uguali, se è per questo... Nel secondo stage vi beccate Kodachi, la ballerina, che potrete stanare a colpi di palla e cerchio da hula-hop. Ukyou è un perfetto nessuno che è stato coinvolto nei combattimenti probabilmente per caso, ed obliterarlo sarà un gioco da Cesare Ragazzi. Con Ryouga già la faccenda si fa meno croccante: il tizio pesta di striscio con un ombrello malefico, probabile residuo di *Mary Poppins*. Il quinto livello è suddiviso in due. Prima vedrete appropinquarsi tale Kouchou, un buffone travestito da aragosta con tanto di pinze al posto delle mani: vi sconsiglio di cuore i suoi pizzicotti. Il tarpano non esiterà a scagliarvi contro granchi e crostacei vari, con cui potrete fare una crostaceata. Mamma, mia, penosa. Segue Kunou, un facocero alquanto tampinante armato di bastone, ma facile da eliminare. Sesto livello: altro giro, altra corsa: Moose! Vi ritrovate in una serra dove un/a tizio/tizia dotata di artigli (Wolverine docet) passa il suo tempo a graffiare chicchessia. Sullo sfondo Neon che osserva, imperdibile. Nei livelli successivi rincontrerete Happusai (in spiaggia!) e Ryouga, nella foresta, dove rincontrerete il mitico Panda, a bordo di una Fiat. Ciapa il codino!

MBF

## COMMENTO & VOTO

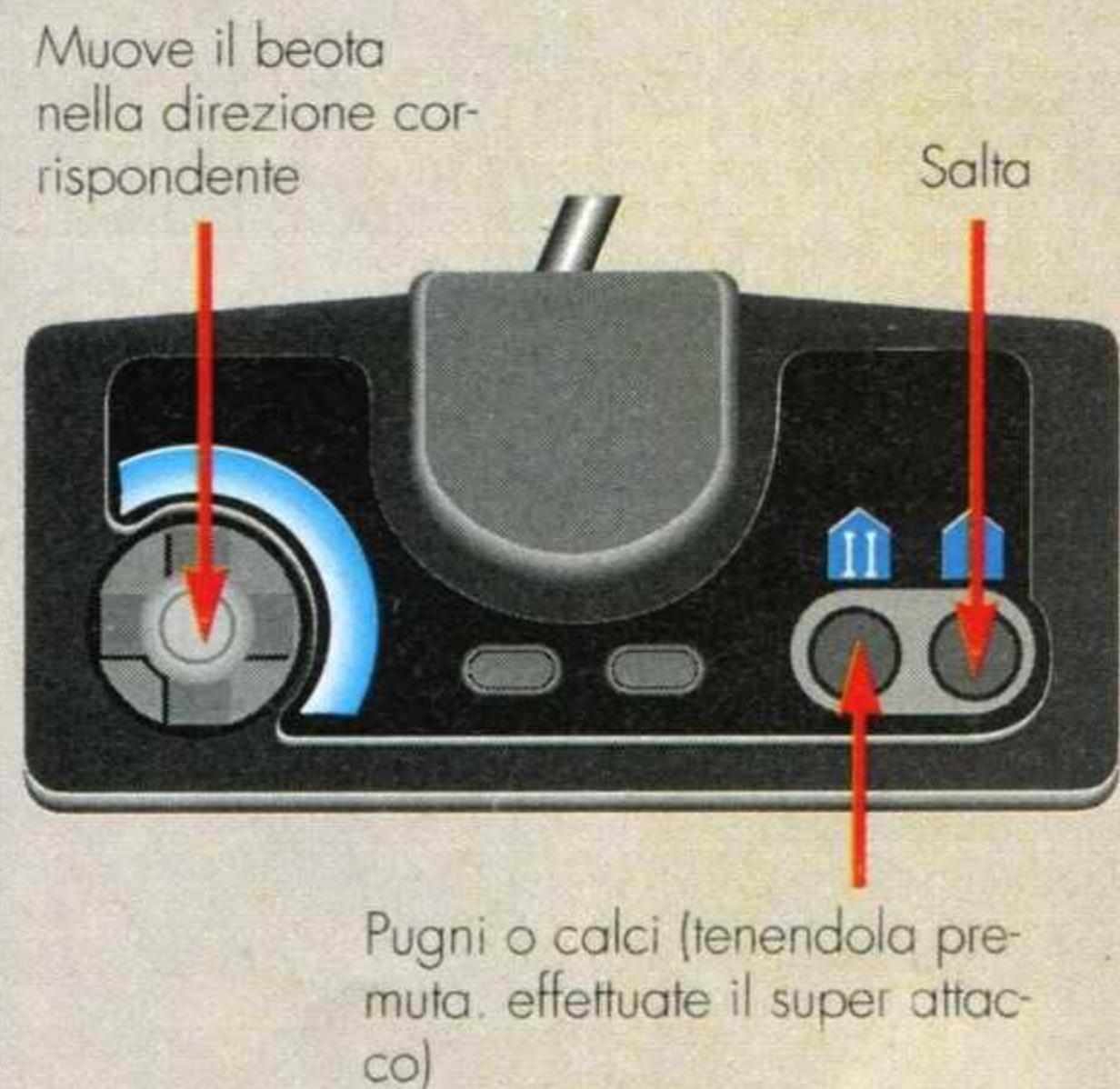
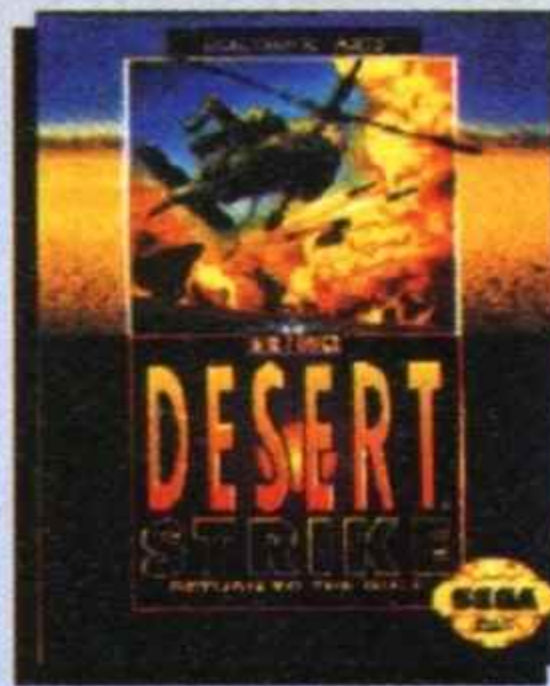
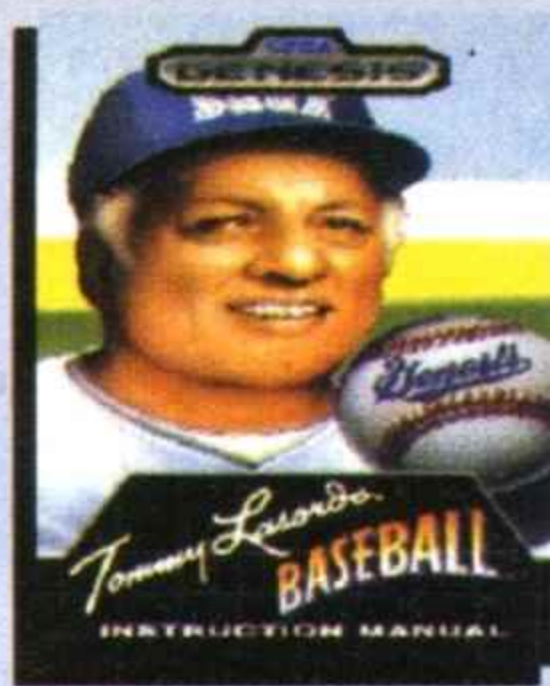
# 74%

Beh, non c'è molto da dire, il gioco lo conoscono tutti e questa versione è analoga alle altre in quanto a giocabilità e demenzialità. Se amate il manga, troverete che il gioco ne è la più che naturale trasposizione. Se amate Mango, invece, beh, avete qualche problema. Oltre alle previste situazioni esilaranti, comunque, *Ranma* offre proprio ben poco. Gli incontri si succedono con gibbonica monotonia, intervallati da tonnellate di animazioni che costituiscono un vero e proprio cartone animato (spintino, talvolta), ma capirete che spendere almeno 100 carte per un cartone è abbastanza demenziale, questo sì. Consigliato solo a coloro che collezionano picchiaduro e beotate levantine. Agli altri, consiglio di attendere *Crest of Wolf* e *Fighting Street 2*.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Ranma 1/2 |
| Casa | Masya |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 3 |

# PICCHIADURO

## SOTTO CONTROLLO

## OLTRE 2000 TITOLI DISPONIBILI!!! TELEFONATE...

### MEGA DRIVE MEGA CD

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
BARE KNUCLE 2
BIO HAZZARD BATTLE
CAPITAN AMERICA
CHAKEN FOREVER MAN
DOUBLE DRAGON 3
G-LOC
GOLDEN AXE 3
HIT THE ICE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
JOE MONTANA FOOT. 3
MC KIDS GLOBAL GLADIAT.
NBA ALL STAR CHALL.
NHL PA HOCKEY 93
PAPERBOY 2
POWER ATHLETE
SORCERER'S KINGDOM
STEEL TALONS
STREET OF RAGE 2
SUPER SHINOBI(SHIN.2)
SONIC 2
SUPER WWF WRESTLEM.
TALE SPIN
TERMINATOR2 ARCADE
X-MEN
WINGS COMMANDER

BATMAN 3
BATTLE TOADS
MUHAMMED ALI BOXING
OUTRUN 2019
PGA TOUR GOLF2
TINY TOONS
FLASH BACK
JAMES BOND 007
BLASTER MASTER2
CHASE HQ 2
FATAL FURY
KING OF MONSTER
SPEED WAY PRO CHALLENGE
ROAD AVENGER
HUMANS
WOLF CHILD

### SUPER FAMICOM SUPER NINTENDO

ALIENS 3
DESERT STRIKE
DRAGON'S LAIR
FATAL FURY
HOME ALONE 2
HOOK
MICKEY M.MYS.QUEST
MIGHT AND AMGIC 2
NBA ALL STAR CHAL.
OUT OF THIS WORLD
ROAD RIOT
ROCKY AND BULLWINKLE
SPIDERMAN VS X-MEN
SUPER STAR WARS
TERMINATOR 2
THE BLUES BROTHERS
WINGS 2
WINGS COMMANDER

BATMAN RETURN
CARL RIPKEN BASEBALL
COOL WORLD
F1 GRAN PRIX 2
F1 HEXAUST HEAT 2
SUMO FIGHTING
SUPER VALIS IV
TOYS
OUTLANDER
TERMINATOR
BLOUS BROTHERS
SUPER COMBATRIBES
DOOMSDAY WARRIORS
SUPER STRIKE EAGLE
UTOPIA
KING ARTHUR WORLD
FIRST SAMURAI
STREET COMBAT
SPINDIZZI WORLD
STAR FOX

### GAME GEAR

ALIENS 3
BART VS SPACE MUT.
BATMAN RETURN
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
PREDATOR 2
PRINCE OF PERSIA

G-LOCK
INDIANA JONES
OLIMPIC GOLD
OUTRUN EUROPA
SONIC THE EDGEHOG 2
SPACE HARRIER
STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP
SUP. MONACO GP II
SUPER SMASH TV
TALE SPIN
TAZMANIA STORY
WAKE OF VAMPIRE

SUPER OFF ROAD
ARCH RIVALS
KRUSTY'S FUN HOUSE
SPIDERMAN 2
HOME ALONE
DOUBLE DRAGON
ARIEL (LA SIRENETTA)
DEFENDER OF OASIS
HOLYFIELD BOXING

### GAME BOY

ALIENS 3
BARBIE
DOUBLE DRAGON 3
DR. FRANKEN
SPIDERMAN 2
SUP.MARIO WORLD 2
SUPER STAR WARS
SWAMP THING
TALE SPIN
TERMIN.2 THE ARCADE
THE SIMPSON

KNIGHT QUEST
LITTLE MERMAID
LOONEY TUNES
TOM & JERRY
TRACK 'N FIELD
HOME ALONE 2
WAVE RACE
WORLD CUP SOCCER
WWF SUPERSTARS 2

FLINSTONES
TOP GUN
EMPIRE STRIKES BACK
AUENGING SPIRIT
KRUSTY'S FUN HOUSE
BATTLE SHIP
SUMO FIGHTER
ARMA LETALE
COOL WORLD
TITUS THE FOX
J.CONNORS TENNIS
SWORD OF HOPE 2

### SEGA CD

WONDERDOG
CHUCK ROCK
DRACULA
NIGHT TRAP
BATMAN RETURN
COBRA COMMANDER
SEWER SHARK
RISE OF THE DRAGON

HOOK
PRINCE OF PERSIA
KRISS KROSS
MARKY MARK
WOLFCHILD

### OFFERTE ONE

SUPER NINTENDO +
CARRY CASE +
JOYPAD A R.INFRA +
SUPER MARIO 4 +
CAVO SCART +
ADATT. 220V.

£. 449.000

GAMEBOY +
TETRIS +
SUPER MARIO 2

£. 189.000

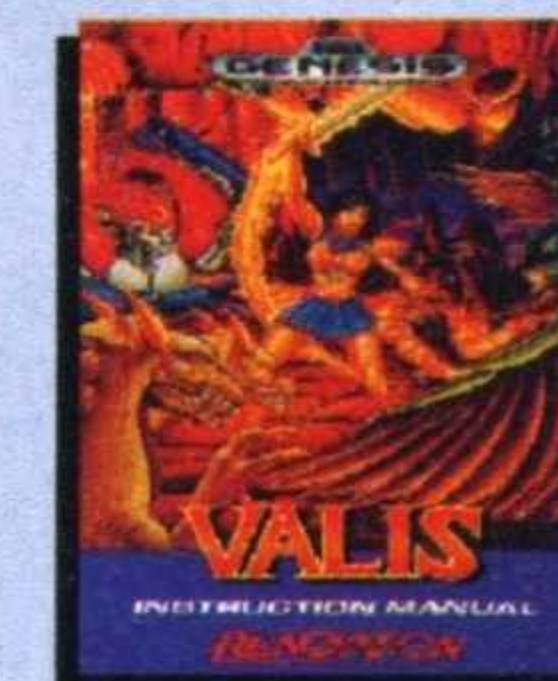
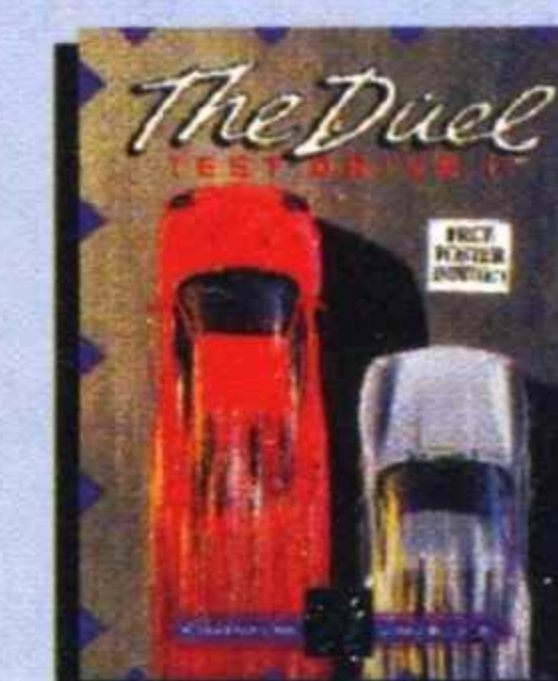
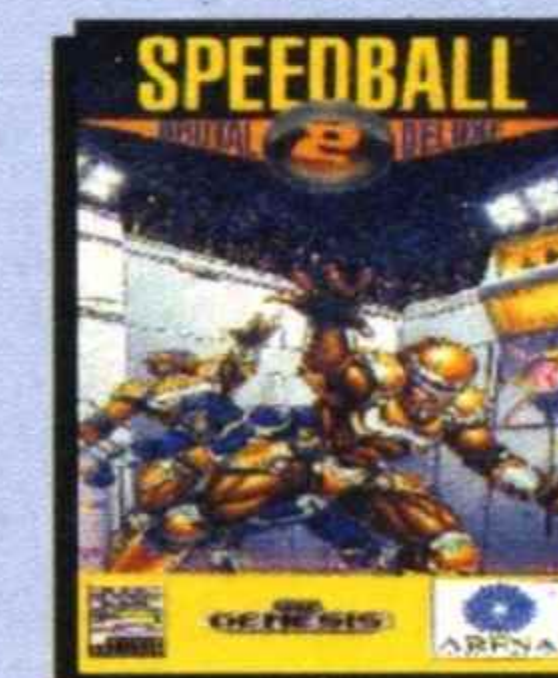
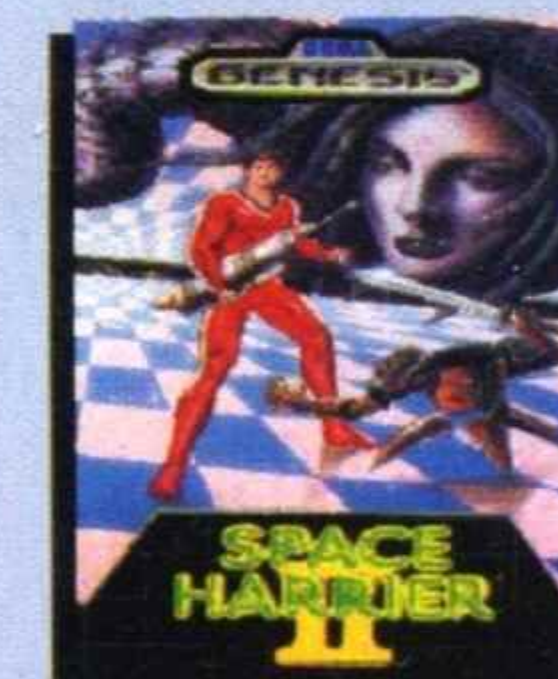
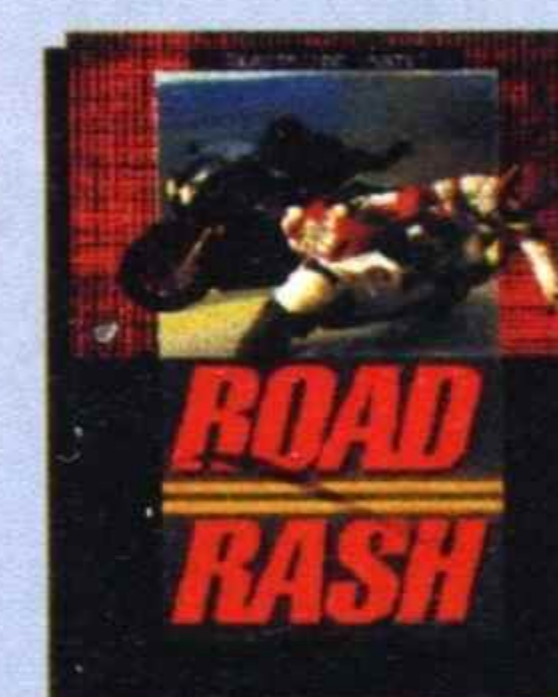
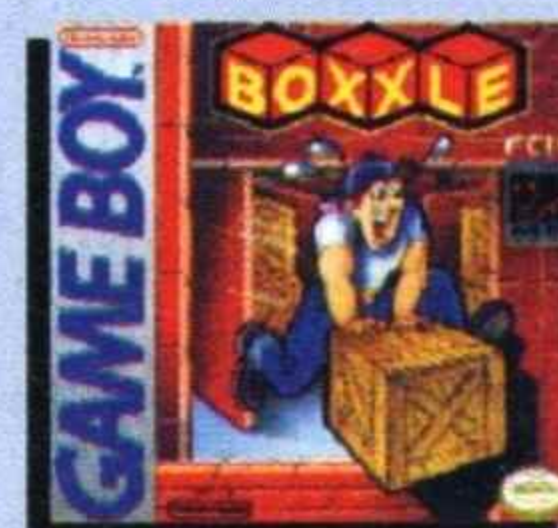
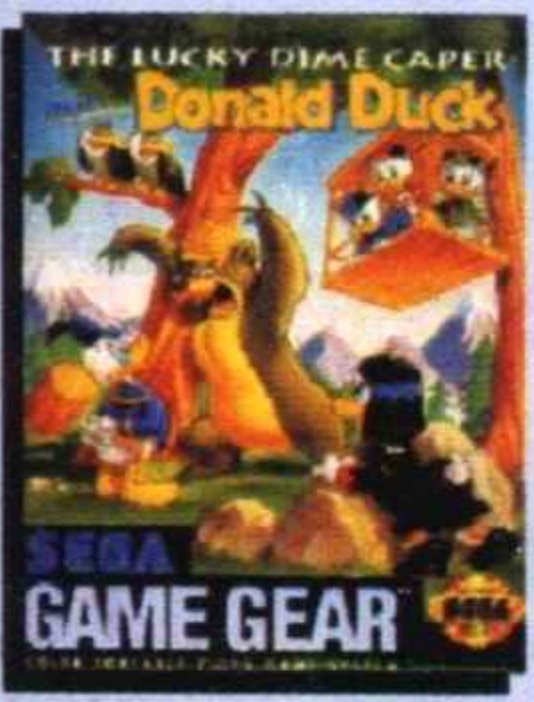
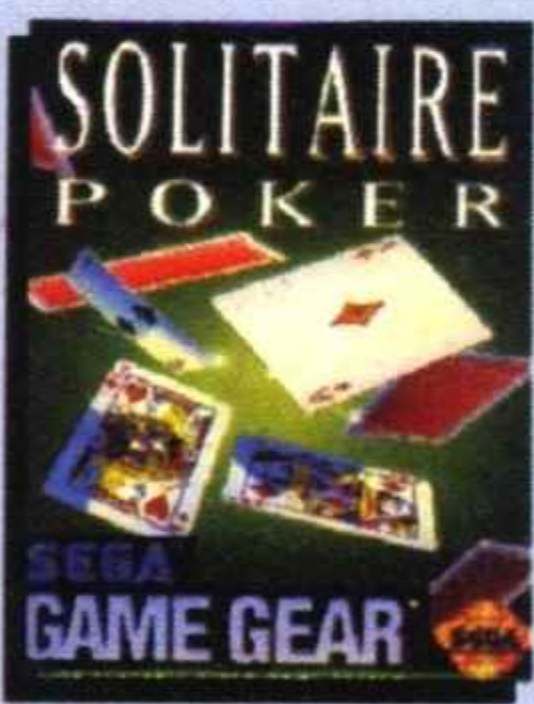
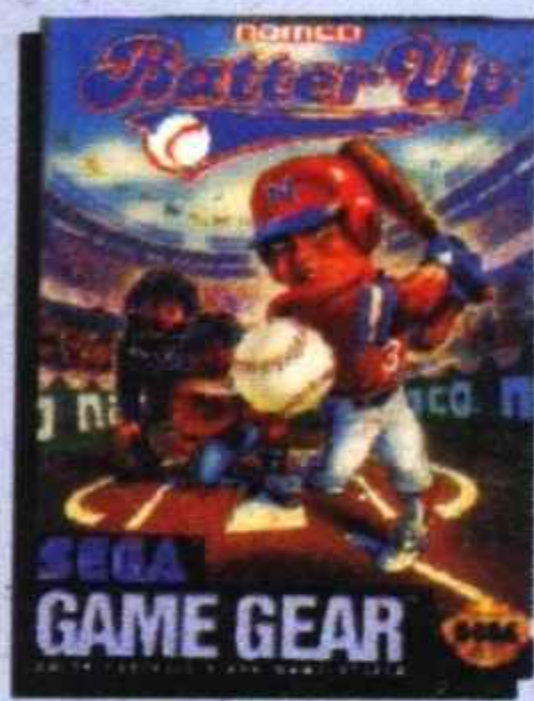
GAME GEAR +
BATMAN RETURN

£. 259.000

## COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

TEL. 051 343504 343362 347736 FAX. 051 344906

## 10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!

# GIOCHI & ACCESSORI

SNES PAL CONVERTER

## SUP. FAMICOM SUP. NINTENDO

| | |
|---|---|
| RETURN OF DB.DRAGON | 69.000 |
| DINO CITY | 77.000 |
| ACROBAT MISSION | 79.000 |
| ALIEN VS PREDATOR | 99.000 |
| BILL LAMB. BASKETBALL | 29.000 |
| CALIFORNIA GAMES 2 | 72.000 |
| CHUCK ROCK | 89.000 |
| FIRE POWER 2000 | 95.000 |
| FOREMAN KO BOXING | 89.000 |
| IMPERIUM | 79.000 |
| KABLOOEY | 85.000 |
| RAMPART | 85.000 |
| ROBOCOP 3 | 85.000 |
| SILK WORM 4 | 85.000 |
| SD GUNMAN | 79.000 |
| SPIDERMAN VS X-MAN | 93.000 |
| SUPER MARIO WORLD | 69.000 |
| WORDTRIS | 29.000 |
| CARRY CASE | 29.000 |
| JOYPAD RAGGI INFRAROSSI | 75.000 |

## MEGA DRIVE MEGA CD

| | |
|---|---|
| BATTLE SHIP GAMOLA | 64.000 |
| DAHNA | 59.000 |
| DRAGON FURY | 39.000 |
| FATAL REWIND | 39.000 |
| GLERYLANCER | 39.000 |
| GODS | 69.000 |
| LHX ATTACK CHOPPER | 69.000 |
| MARVEL LAND | 39.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 79.000 |
| OUTLANDER | 69.000 |
| POWER MONGER | 79.000 |
| PREDATOR 2 | 29.000 |
| SUPER MAN | 69.000 |
| THE ACQUATIC GAMES | 45.000 |
| TOXIC CRUSADES | 59.000 |
| WWF WRESTLEMANIA | 69.000 |

## SUPER OFFERTE!

**SEGA CD**
IN OMAGGIO!!!
SEI GIOCHI
DUE CD MUSICALI
£. 749.000

**SUPER ADVANDAGE**
£. 95.000

**SEGA MEGADRIVE + STREET OF RAGE 2**
£. 299.000!

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| BALLON KID | 33.000 |
| BATTLE TOADS | 43.000 |
| BONK'S ADVENTURE | 43.000 |
| DARKMAN | 45.000 |
| ELEVATOR ACTION | 37.000 |
| FIGHTING SIMULATOR | 45.000 |
| GARGOYLES QUEST | 39.000 |
| KNIGHT QUEST | 39.000 |
| MOUSE TRAP HOTEL | 39.000 |
| MR.DO | 39.000 |
| NINJA BOY | 35.000 |
| OUT OF GAS | 39.000 |
| RESCUE OF PR. BLOB | 35.000 |
| ROLAND'S CURSE | 29.000 |
| RUNES OF VIRTUE | 43.000 |
| SOLAR STRIKER | 35.000 |
| STAR SAVER | 29.000 |
| SWAMP THING | 43.000 |
| UNIVERSAL SOLDIER | 39.000 |
| CARRY ALL | 19.000 |

**DISPONIBILE VIDEO CASSETTA CON TUTTE LE NOVITA'**

**CARTUCCE ORIGINALI USATE GARANTITE**

MEGA DRIVE DA £.19.000
GAME GEAR DA £.15.000
GAME BOY DA £.15.000
SUP. FAMICOM
SUP. NINTENDO DA £. 29.000

**HANDY POWER KIT**
£.72.000

**HANDY BOY**
£.57.000

**SERVIZIO PERMUTE USATO**
**TEL. 051/343.504**

**ARRIVI GIORNALIERI, RICHIEDETE GRATUITAMENTE I NOSTRI CATALOGHI**

## AMMAZZA CHE SCHIFO!

**Almeno per quanto riguarda la versione giapponese. *Splatterhouse 3*, infatti, sarà probabilmente soggetto a un bel po' di amputazioni nella sua versione americana (e quindi europea), proprio come è già accaduto per il predecessore e, visto che il gioco si basa essenzialmente sul *gore appeal*, la cosa non è il massimo della vita. Magari la versione ufficiale costerà meno e forse non verranno apportati tagli, ma visto che gli americani hanno ritenuto "eccessive" le ragazze di *Final Fight* e il vomito misto a sangue di *Street Fighter II* (sacrosanto! Il vomito, intendo), non vedo perché *Splatterhouse 3* dovrebbe uscire indenne dalle mannaie dei bacchettoni. Bah.**

# SPLATTERHO

**Se credevate che Gheim Pauà fosse una banale rivista di videogiochi, vi sbagliavate di grosso! Vi presentiamo la prima recensione in rima, del nostro novello Leopardi: Apecar!**

MEGADRIVE MD

Avete presente quelle righe in rima di Dylan Dog: orsù, come sarebbe "non rammento?"
la filastrocca sulla morte, che arriva e fa spavento.
E questa recensione temeraria
la porta il vento, la sussurra l'aria,
così fosca, torbida e ispirata
alla nenia di tomba succitata
(ammetto di avere presunzione
nell'intercedere a questa ispirazione,
ma giammai volli anelare a gloria, fama e sesso,
grazie a questa cartuccia che odora di cipresso).
La redigo ora su un computer stanco,
triste, di periferia, e sarò franco
ché, come è vero che il mio Amiga ha un maus
questa è la terza parte nella saga di Splatteraus.
Deh, voi controllate Spartaco, il macellaio der Tufello,
che vaga per la villa alla stregua di un cammello,
instancabile ma lento, armato sino ai denti
egli erra per i piani, splattando immonde genti.
Già come i precursori anche questo è un picchiaduro,
si snoda in sei livelli, in un contesto oscuro,
certo terrorizzante, ma per molti sarà all right,
anche se a me ricorda troppo Fainal Faigt.
Non voglio spogliarvi del gusto della trama,
che tra le mani del giocatore come è giusto si dipana
ma vi dirò, più che altro per consiglio,
che dovrete recuperare vostra moglie e vostro figlio.
Non manca l'oggettistica, di moda e di rigore,
da raccattare da terra, potenziando il giocatore;
tra spranghe, coltellacci, mazzate nelle ciap

Che sarà mai questa stanza, il postribolo di un maranza?

Mostri fetenti! Prendiamoli a randellate sui denti!

# USE 3

troverete anche bonus per il vostro pauer ap:
ci sono delle sfere da arraffare immantinente,
non appena occhio le vede, l'effetto è dirompente,
il vostro macellaio si lacera la maglia
e mazzola di botte la schifida teppaglia.
Or ora mi appresto ad illustrare
la novità che fa il particolare:
questo non è un arcade puro ed immediato,
c'è anche l'avventura, elemento inusitato.
L'azione sboccia solo se si osa
l'entrata nei perigliosi antri della casa.
In effetti sì tanto son utili le mappe,
per non vagare invano, andando a chiappe.
Il rude affettapolli apre e chiude le porte della
villa, giammai certo
se avrà innanzi un muro o l'uscio aperto,
se troverà la via o un vicolo cieco
in quel tristo manier dalla lagrimosa eco.
Ma sicché più mi sollazzavo con Sonic e Taz,
ora io me ne vado, ché m'aggio rotto 'ocazz.

Trovare la via, che avventura! Con la mappa, però, non c'è casa che ci faccia paura!

## CELESTE

Eh, sì. La volta celeste, immensa di notte e di giorno, ispiratrice di gorgheggi più o meno noti, di usignoli più o meno apprezzati. È proprio lassù che dovranno finire tutti i malvagi spiriti che infestano la casa di *Splatterhouse III*, se volete completare il gioco. Allora, come li purifichiamo questi zozzoni?

A MANI NUDE, FIGLIOLO: raffiche di cartoni e tanta buona volontà, questi gli assi nella manica del nostro prode macellaio.

A MAZZATE DA CRICKET, FIGLIOLO: così va già meglio, e poi è sicuramente più divertente del cricket (non so se notate, ma la maschera da hockey e la mazza da cricket insieme sono davvero demenziali)

A SIFONATE IN BOCCA, FIGLIOLO: e vai di potenza, ora con i tubi ci si può anche sfogare, razzate di botte a tutta caldaia

A SPRANGATE NELLE GENGIVE, FIGLIOLO: V-i-o-l-e-n-z-a! Dedicate la vostra vita al pestaggio a sangue a mezzo stecca di ferro arrugginita! Questo è quello che vostra madre ha sempre sognato per voi.

COL COLTELLACCIO ATROCE, FIGLIOLO: una bella sbudellata prima di cena e l'appetito non manca mai.

A MATTONATE SUGLI ZIGOMI, FIGLIOLO: anche se usarlo da vicino sarebbe più divertente, il mattone è un'arma da lancio.

Potete anche rimediare un tetano mangiando un cuore umano (energia), guadagnare una vita bonus imboscandovi un libro sacro, e far salire il livello della vostra energia di power up con una sfera bonus. Ricordate che il power up è limitato nel tempo e comunque vi viene tolto quando completate la stanza in cui vi trovate. Così è la vita, anzi, la muerte.



## COMMENTO & VOTO

# 83%

Apecar

Meglio del secondo, auspicabilmente peggiore del quarto. Questo è in sintesi il giudizio su *Splatterhouse 3*. Beh, in realtà sarebbe più corretto dire PARECCHIO meglio del secondo, che faceva davvero senso anche senza scene splatter. Comunque le innovazioni consistono in una maggiore libertà di movimento e nella diversa strutturazione dei livelli rispetto ai predecessori, con l'aggiunta di un pizzico di avventura che comunque può essere eliminato avendo la mappa della casa sotto gli occhi. È un po' monotono, ma l'azione di gioco provoca un copioso afflusso di adrenalina... l'unica storiaccia è che lo finirete facilmente, e poi i tanto decantati 16 Mbit sembrano più che altro occupati dalle numerose digitalizzazioni. Per chiudere, un cliché: se siete fan dello splatter (io no) fatelo vostro al momento, ma se vi piace dormire tranquillamente pensateci su due o tremila volte.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Splatterhouse 3 |
| Casa | Namcot |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | password |
| Livelli di difficoltà | 4 |

**PICCHIADURO**

## SOTTO CONTROLLO

Muove il macellaio

Visualizza la mappa

Carica il power up del rozzo esercente

Fuoco (raffica di 4 pugni)

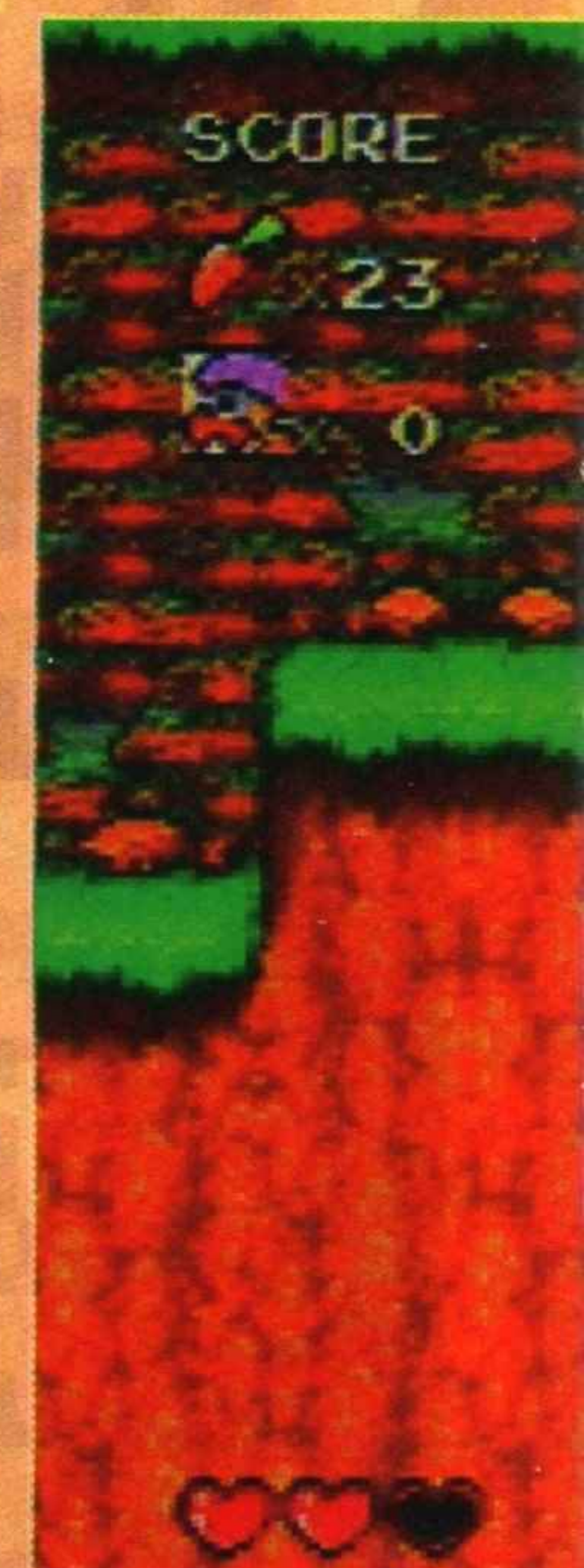
Hop! Anche i macellai saltano

Occhei, le animazioni sono molto belle ma, ragazzi, se vi volete davvero sbellicare dalle risate dovreste guardarvi i cartoni animati in TV.

# TINY TOO[NS]
## Adventu[res]

MD MEGADRIVE

**I Tiny Toons approdano anche sul Mega Drive grazie a questa nuova "conversione per modo di dire" di uno dei più divertenti giochi by Konami.**

In effetti i prodotti che la Konami presenta per il SNES e il diretto concorrente Mega Drive sono, quasi sempre, differenti sotto molti aspetti tra cui la storia e la struttura dei livelli all'interno del gioco vero e proprio.
Sinceramente la trovo una soluzione molto intelligente ai problemi che insorgono quando bisogna convertire un gioco che richiede potenzialità tecniche superiori alle possibilità grafiche e sonore della console Sega rispetto al SNES poiché, in questo modo, è possibile sfruttare al meglio le capacità della macchina, ottenendo risultati decisamente apprezzabili. *Tiny Toons* è uno di questi casi.
Il gioco vi mette nei panni di Buster Bunny, un coniglietto blu furbo, vivace e intelligente, presunto nipote del ben più famoso Buggs Bunny. Il vostro compito sarà quello di liberare i vostri amici dalle grinfie del Dottor Cattivicus, che intende sfruttarli per i suoi ignobili scopi. Gli amici in questione sono i rispettivi nipoti dei famosi personaggi della Warner Bros, ovvero Wile Coyote, Taz, Daffy Duck e tutti gli altri protagonisti di questi spassosissimi cartoni animati.
Il giocatore dovrà, quindi, guidare Buster Bunny attraverso vari livelli pieni di insidie e pericoli, rappresentati da topi

Come nel caso della versione per Super NES, anche in *TT Adventures* per Mega Drive il piccolo Buster Bunny dispone di animazioni invidiabili (niente a che spartire con il fantasmagorico Spot, però!).

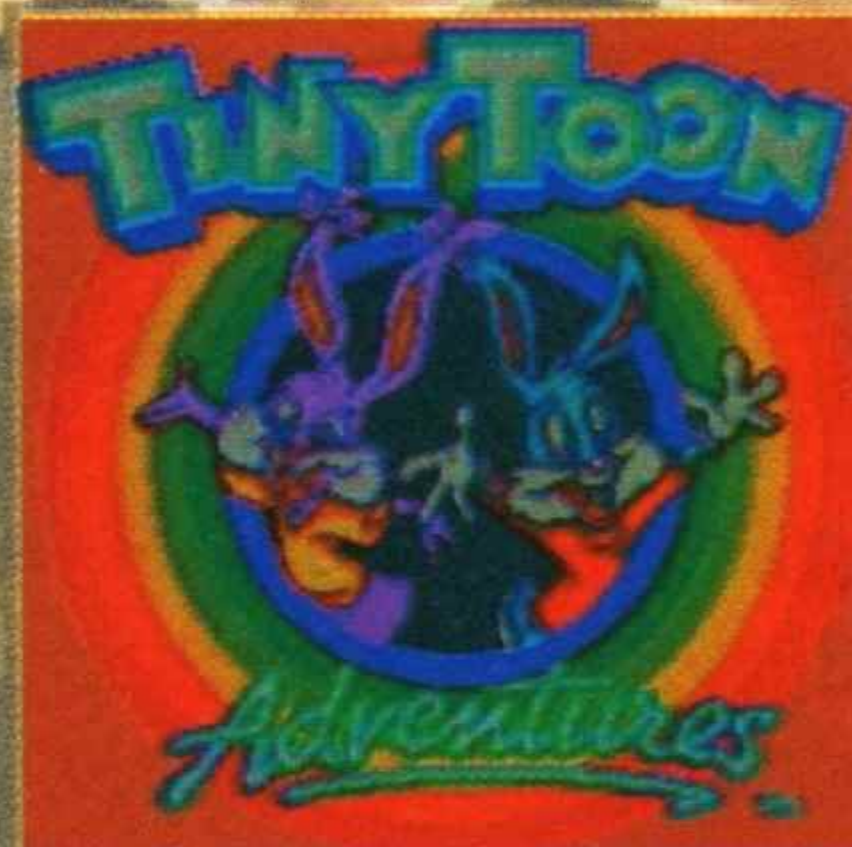
Opià! L'espressione felice di Buster ci fa sospettare che la sua aspirazione segreta sia diventare una ranocchia.

Ma suvvia Buster ti sembra il momento di metterti a schiacciare un pisolino?

ONS
r e s

attaccabrighe, ragazzini pestiferi, corvacci fetenti, e amenità varie. Il gioco è suddiviso in schemi e, alla fine di ognuno, vi attenderà Godo Dodo, una sottospecie di paguro che vi aprirà il passaggio verso lo schema successivo del livello. Alla fine di quest'ultimo dovrete affrontare Cattivicus e uno dei suoi prigionieri, reso suo schiavo grazie a un elmetto telecomandato. Occorre, quindi, stare attenti a colpire il dottore, senza cadere vittima di quest'ultimo o del suo involontario aiutante.
Per eliminare i nemici, Buster Bunny ha tre possibilità: saltargli in testa (Mario docet), raccogliere una stellina diventando invulnerabile e letale per i nemici oppure chiamare in aiuto uno dei suoi amici che provvederà a fare piazza pulita.
A differenza della versione SNES, i bonus non vengono raccolti ogni volta che si elimina un nemico, occorre trovarli lungo i livelli e ce ne sono di vari tipi: cuori, carote, diamanti e icone raffiguranti vari personaggi. Ognuno di questi bonus ha diverse funzioni che variano dal ripristinare completamente l'energia di Buster Bunny al regalare una vita extra.
Insomma, se state cercando un gioco di piattaforme divertente, allora *Tiny Toons* fa per voi. La grafica è definita e animata in modo superbo e le colonne sonore sembrano trasportate direttamente dai cartoni animati. Non ci sono particolari effetti grafici come rotazioni o distorsioni tipiche del Mode 7 supernessiano, ma la varietà del gioco e l'umorismo inserito in esso vi terranno appiccicati al Joypad come se vi avessero spalmato il Vinavil sulle mani.

Bio Massa

Ahiaa! Va bene tutto, ma schiantarsi di corsa contro un macigno non è il massimo della vita nemmeno per me!

Le gambine a mulinello sono molto carine, ma ormai hanno fatto il loro tempo. A quando qualcosa di nuovo?

## COMMENTO & VOTO

# 88%

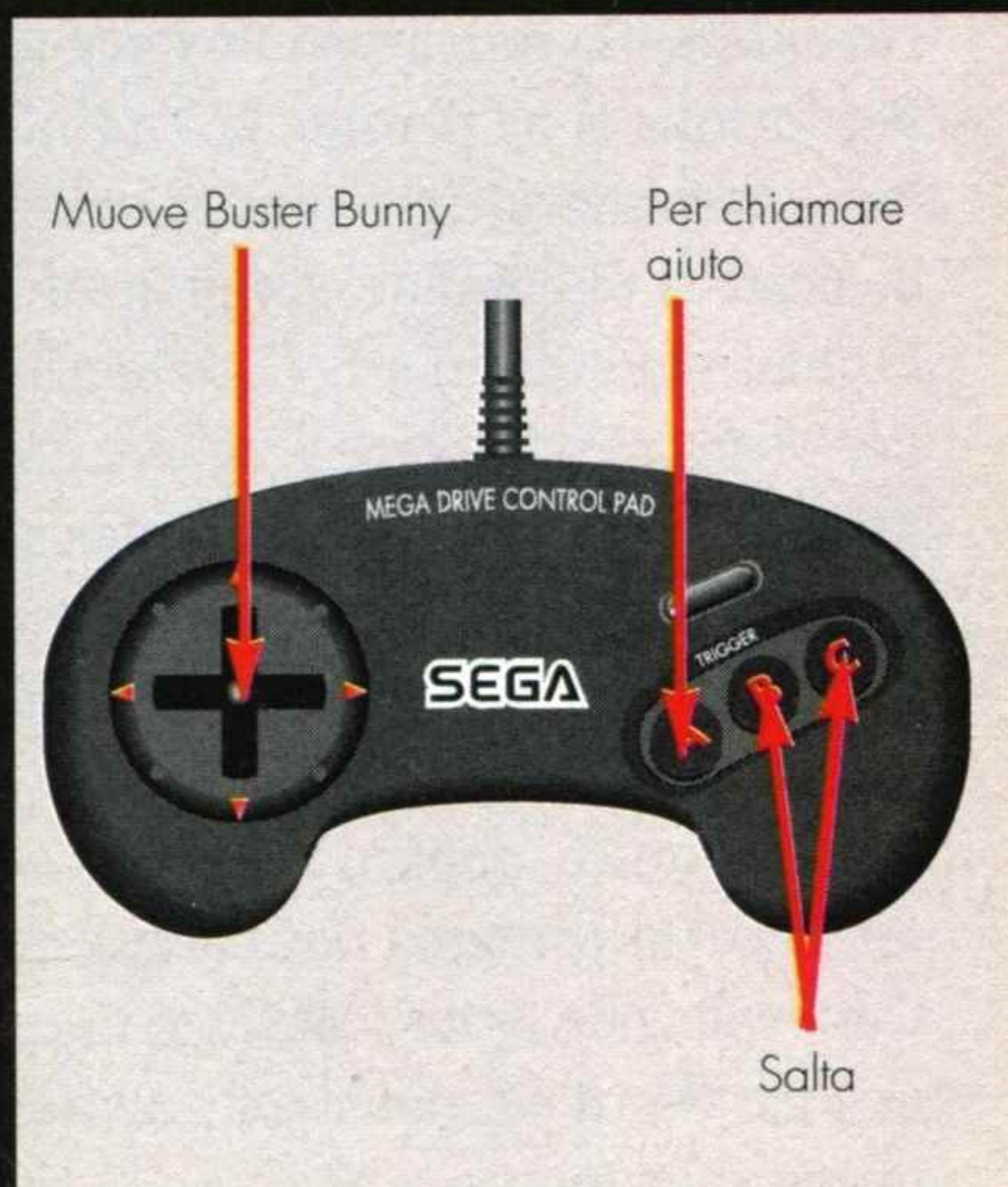
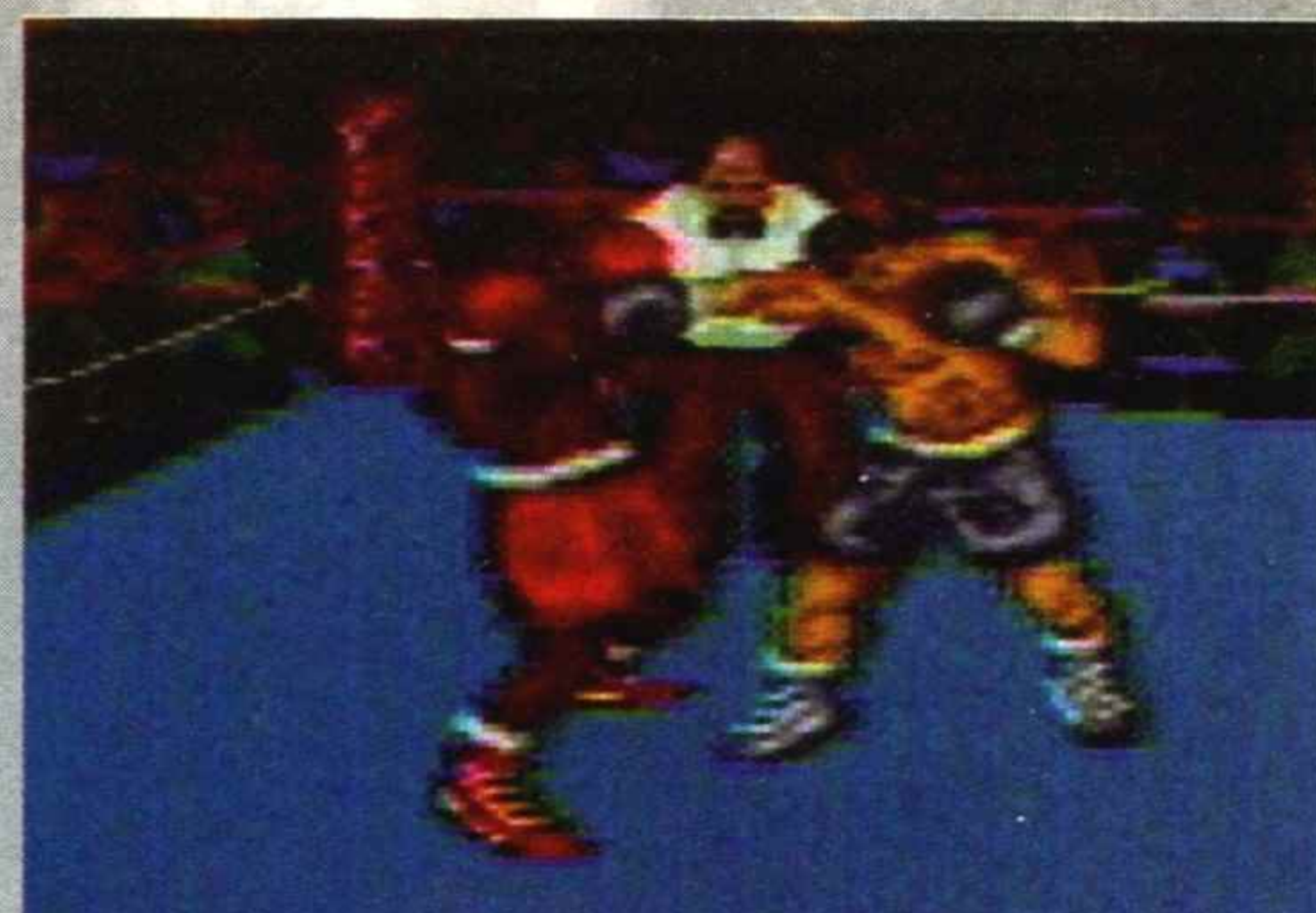
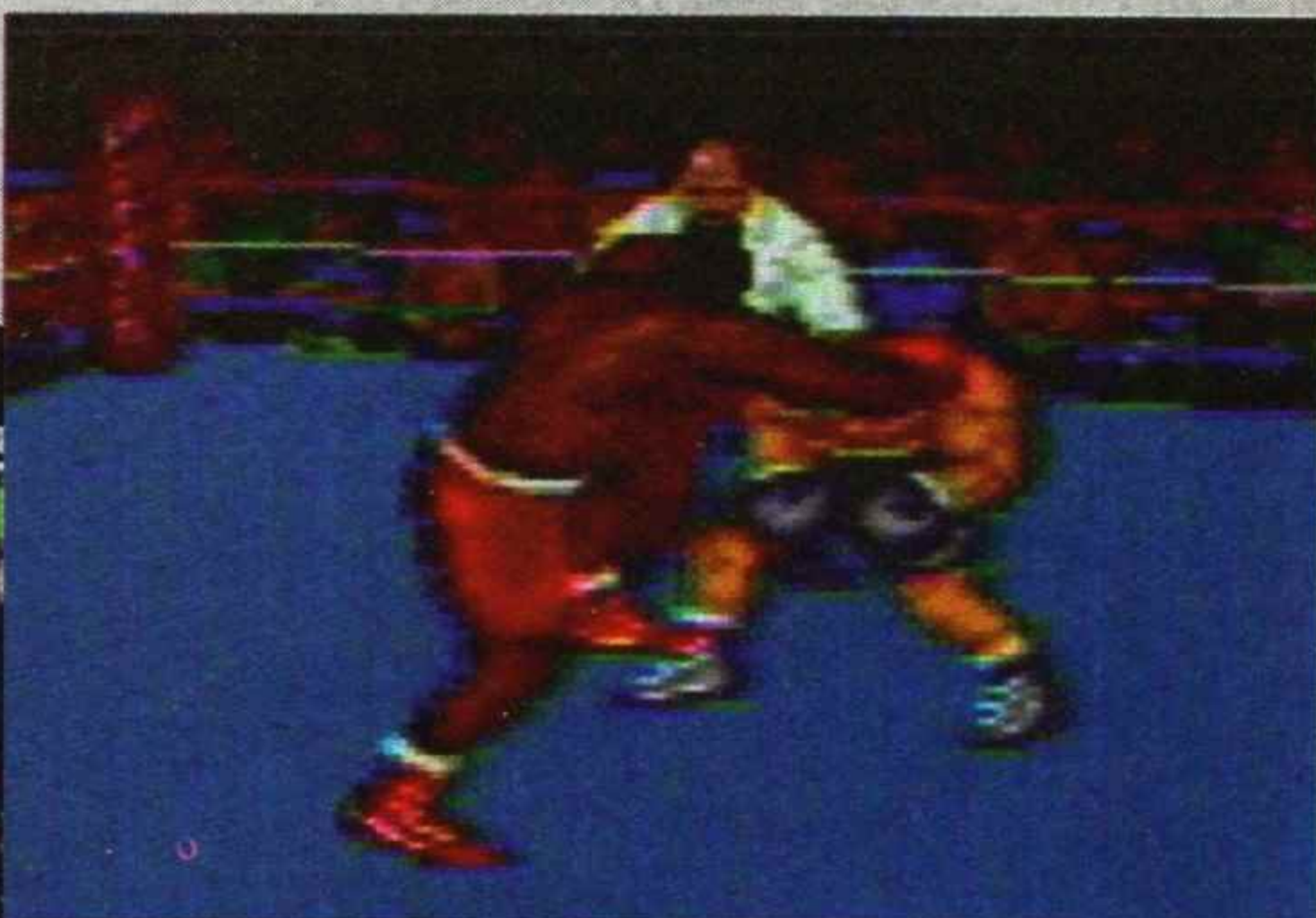
*Tiny Toons* è sicuramente uno dei giochi di piattaforme più divertenti che mi sia capitato di provare sul 16-bit della Sega. Grafica e sonoro sono realizzati in maniera impeccabile. La Konami ha spremuto come un'arancia i chip del Mega Drive, ottenendo favolose animazioni e bellissimi effetti sonori. Inoltre tutti i tocchi umoristici inseriti contribuiscono ad aumentare la giocabilità, rendendo il gioco ancora più divertente e longevo. L'unica pecca che gli si può attribuire è, forse, la difficoltà troppo scarsa, ma vi assicuro che i numerosi livelli inseriti compensano adeguatamente questa lacuna. Insomma *Tiny Toons* può essere considerato il gioco più divertente che la Konami abbia mai realizzato per il Mega Drive ed è pertanto consigliato a tutti i possessori di questa console.

## SCHEDA TECNICA

Titolo___Tiny Toons Adventures
Casa ___Konami
Distribuzione ___Import
N°Giocatori ___1
Continua? ___Password
Livelli di difficoltà ___3

# PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

Muove Buster Bunny
Per chiamare aiuto
Salta

Notate la varietà delle inquadrature, le rotazioni riescono perfettamente nel loro scopo. A volte del Mode 7 si può anche fare a meno!

# MUHAMMAD ALÌ BOX

MEGADRIVE MD

**Con tutte le simulazioni sportive esistenti, mi chiedevo come mai non ne fosse ancora uscita una dedicata a questo grande protagonista della boxe mondiale.**

Sono ormai parecchi mesi che non sento più parlare di Boxe in televisione, a parte qualche vago riferimento riguardo l'arresto di Mike Tyson, avvenuto circa un anno fa. Per fortuna ci ha pensato la Virgin, che ci propone l'ennesima simulazione di boxe, questa volta dedicata al più grande campione di tutti i tempi Muhammad Alì, in arte Cassius Clay.
Per prima cosa occorre scegliere quale pugile impersonare. Ce ne sono ben dieci, ognuno con caratteristiche psico-fisiche differenti. Dopo di che potrete passare al gioco vero e proprio, che può essere un incontro singolo contro il computer o un amico, oppure un torneo a eliminazione, in cui affrontare i nove pugili rimanenti. Ogni volta che se ne sconfigge uno, verrà fornita una password per poter continuare la partita in un secondo tempo.

L'incontro si svolge tramite un'inquadratura tridimensionale, ma a differenza di altre simulazioni di questo tipo, i pugili roteano a seconda della loro posizione, in modo molto simile al Mode 7 del SNES. Ovviamente l'effetto non è lo stesso che si avrebbe sulla console Nintendo, ma bisogna ammettere che i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro, ottenendo un gioco tecnicamente bello da vedere e, soprattutto, divertente da giocare.
I colpi a disposizione sono molto numerosi e variano notevolmente a seconda dell'atleta in questione. Occorre, però, fare attenzione a non dimenarsi troppo col joypad, poiché ci sono due fattori importanti che condizionano tutto il gioco.
Il primo è che alla fine di ogni incontro viene fatta una tabella sui colpi vibrati e quelli portati a

segno, con relativa valutazione da parte dei giudici. Il secondo è che *Muhammad Alì*è un gioco basato sulla tattica. Non basta saper tirare un pugno, occorre anche analizzare lo stato fisico dell'avversario e, facendo ricorso a finte ed espedienti simili, cercare di colpirlo nei punti più vulnerabili. Se cercherete di colpire lo stomaco mentre è protetto, state certi che gli effetti del vostro attacco saranno inferiori a quelli di un bel gancio piazzato al volto, rimasto scoperto. Insomma, *Muhammad Alì* è un gioco veramente completo in ogni sua parte. Peccato che manchi la possibilità di creare il proprio giocatore partendo da zero, ma questa lacuna è compensata da un'elevata qualità tecnica e da una grande giocabilità.

Bio Massa

## COMMENTO & VOTO

**88%**

***Muhammad Alì Boxing*** **non è certo un gioco che farà gridare al miracolo e attirerà le folle, ma è ugualmente molto divertente. All'inizio può sembrare la solita pizza, in fondo non si deve fare altro che gonfiare il proprio avversario, ma il fatto che si debba combattere con un certo criterio, basato sulle finte e sulla tecnica garantisce un'ottima longevità, poiché si è costretti ad adottare una tattica differente di attacco e difesa a seconda dell'avversario. Se a tutto questo si aggiungono degli ottimi effetti grafici e sonori, basati su rotazioni e frasi digitalizzate, possiamo affermare che *Muhammad Alì* è la migliore simulazione di boxe apparsa fino ad ora sul Megadrive e, pertanto, consigliata a tutti gli appassionati di questo sport.**

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Muhammad Alì Boxing |
| Casa | Virgin |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1/2 |
| Continua? | Password |
| Livelli di difficoltà | 1 |

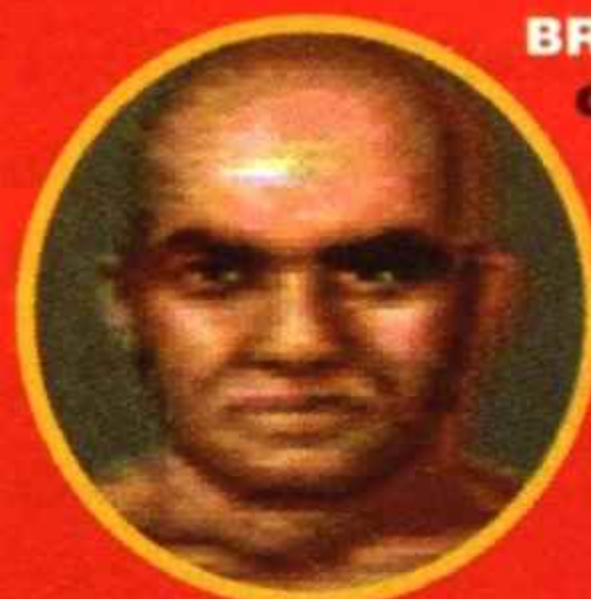
**SPORTIVO**

## SOTTO CONTROLLO

Muove l'atleta
Pugno
MEGA DRIVE CONTROL PAD
SEGA
Pugno
Blocca

# ING

## I GRANDI DELLA BOXE

**Sono dieci, compreso Alì, i contendenti al titolo di campione. Ognuno ha proprie caratteristiche fisiche e differenti tattiche di combattimento.**

**BRUNO FRANCO:** come un toro, Bruno è solito spingere i suoi avversari alle corde per poi colpirli ripetutamente senza che questi possano difendersi.

**CARLOS ESPINOZA:** un autentico talento della Boxe. Questo atleta argentino è molto abile nel bloccare i colpi dell'avversario e colpirlo nello stesso tempo.

**EDDIE MONTAGUE:** un ragazzo di periferia, ha imparato a combattere per strada.

**KIM LEE:** questo giovane pugile vietnamita è piuttosto feroce, senza contare la sua straordinaria velocità nel portare i colpi.

**MARVIN COOPER:** un vero campione, ha vinto molti titoli olimpici e combatte basandosi più sulla tecnica che sulla potenza.

**JACK BLAKE:** piuttosto anzianotto per questo sport, la sua velocità risente del peso degli anni, ma la sua potenza parla da sola.

**TOMMY HAMMER:** il suo nome dice tutto. Ha lunghe braccia ed è costantemente in difesa, ma quando colpisce fa male.

**MAC ROBINSON:** un altro giovane pugile. Mac è molto ambizioso e ha un'ottima difesa che gli permette di resistere ai colpi più forti.

**BART RAMBLER:** ha la reputazione di mangiatore di spaghetti. Bart è un ottimo incassatore e ha una discreta potenza.

**MUHAMMAD ALI:** è lui! Il re del ring. Combina potenza, velocità e tecnica in una miscela esplosiva che gli permette di vincere ogni incontro per KO. Semplicemente il migliore...

Bruno Franko
19

**L'arbitro segue i movimenti dei due pugili con sorprendente fedeltà ai compiti reali di un arbitro di boxe. Alla Virgin non hanno trascurato proprio nulla.**

# Harley's Humongous Adventure

Quando guardate le calze, i pantaloni, le magliette e vi rendete conto che non vi vanno più bene pensate:"O la mamma ha messo tutto in lavatrice con il programma sbagliato o io mangio come un maialino tailandese..." Ma se invece le cose vi stanno larghe due o tremila volte...allora sì che c'è da preoccuparsi.

SN SUPER NES

D'accordo anch'io da piccola giocavo con "Il piccolo chimico" o con "Il piccolo inventore" ma da qui a prendersela con un povero topastro come ha fatto Harley, il nostro eroe, ce ne passa. Ecco cosa capita quando si fa di testa propria senza ascoltare la mamma: si costruisce una super-potentissima-macchina-miniaturizzante che, invece di miniaturizzare la professoressa di storia, ci si rivolta contro facendoci diventare non più grandi del buco della serratura di camera nostra. Questo è ciò che è capitato anche ad Harley, un geniale fisico del nostro tempo che si ritrova improvvisamente scaraventato in un mondo a lui sconosciuto, senza armi, con la sua preziosa macchina ridotta in pezzi e inseguito da nemici incavolati neri e molto, molto vendicativi!
Sarete voi che dovrete dare una mano al povero Harley perché possa ritrovare i vari rottami del suo marchingegno nel subbuglio di casa sua cercando di non farvi beccare dalla miriade di piccoli insetti e animaletti vari che il nostro amico aveva mal-

L'insetticida spray si rivela utilissimo per andarcene a spasso per i livelli, indisturbati.

Vi piacerebbe prendere il cacciavitone e adoperarlo per impalare i nemici? Peccato non sia possibile.

## ARMIAMOCI E PARTIAMO

I CHIODI: una volta lanciati procedono con una traiettoria dritta e sono abbastanza veloci e potenti da atterrare un cattivone.

LE PUNTINE DA DISEGNO: utilizzatele facendole rotolare addosso ai nemici.

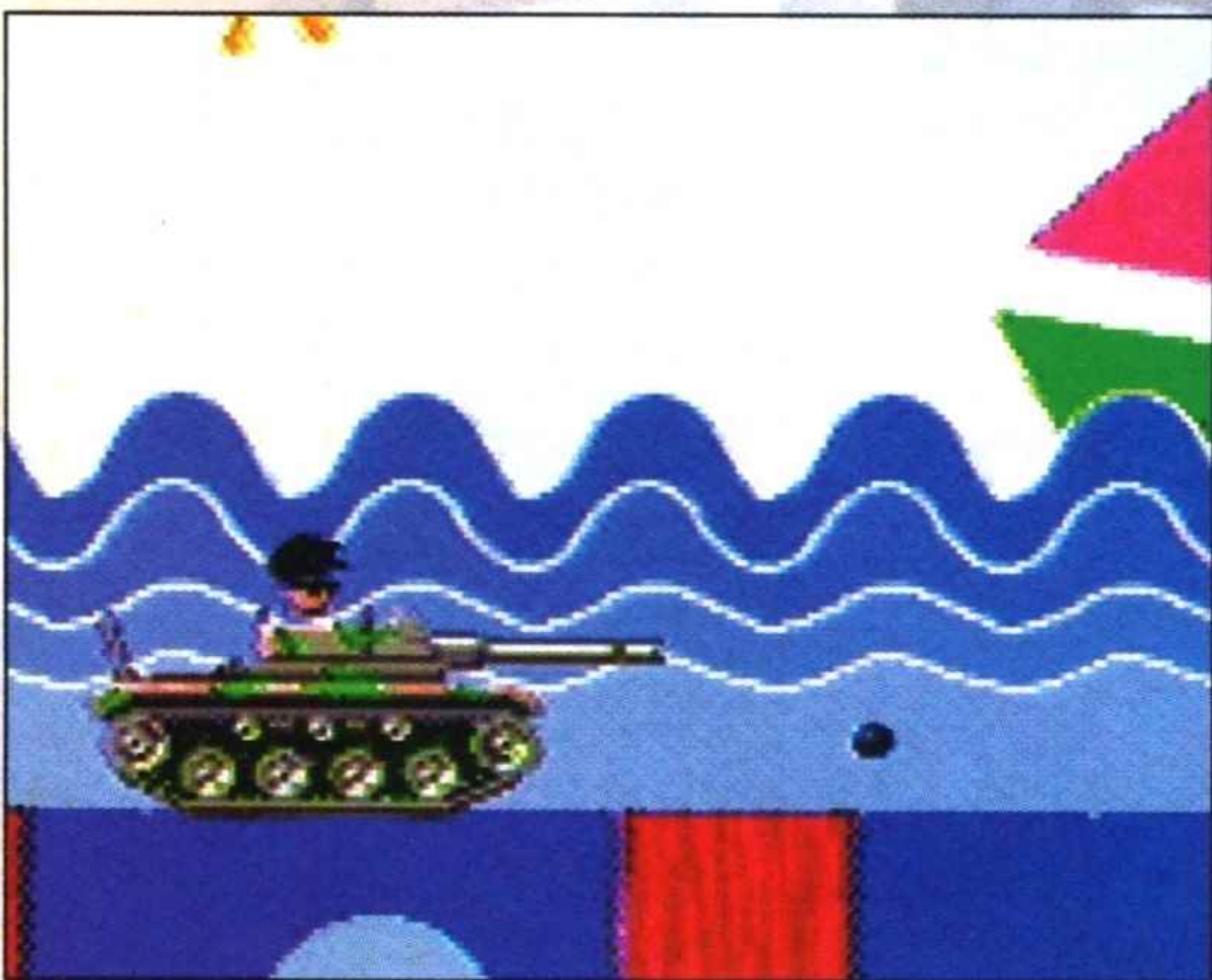
GLI ELASTICI: voi, espertissimi delle fionde, saprete certamente quale qualità "rimbalzevole" abbiano questi aggeggi, ecco perché sarà bene che li utilizziate per colpire di rimbalzo chiunque vi si apposti alle spalle.

LE BIGLIE: rotolano e rimbalzano ma attenti a non farle cadere nei buchi.

I PETARDI: se già non siete a conoscenza delle malvagità che perpetrava Raist da piccolo sui suoi poveri animali, potrete rifarvi sperimentando l'azione distruttrice di queste formidabili armi capaci di far secchi parecchi nemici alla volta.

Harley doveva essere un tipo proprio disordinato: casa sua è piena di barattoli vuoti e di lattine usate!

# ...ongous

trattato e che pare se la siano presa un bel po'.
Per ben 9 livelli dovrete condurre Harley attraverso le varie stanze della sua abitazione, raccogliendo man mano ciò che potrebbe esservi utile per difendervi (vedi box)
Durante il percorso incontrerete dei piccoli campanelli, se ci salterete sopra una volta che doveste (ahimé) soccombere, la vostra avventura ricomincerà dal campanello che avrete fatto suonare per ultimo.
La mente geniale di Harley ha pensato bene di creare un'equipaggiamento adatto a questo pericoloso viaggio ma, a parte il jet-pack che avrete già indosso e per il quale dovrete recuperare solo i bonus per il carburante, sparsi per le varie stanze troverete sia il paracadute, che si aprirà automaticamente nelle discese troppo pericolose, sia uno spray speciale che vi renderà praticamente invulnerabili permettendovi di superare i punti più difficili, sia dei bonus speciali per l'aria che dovrete utilizzare nelle sezioni che si svolgeranno sott'acqua. Perciò occhio a tutte le stanze nascoste!

## ALTRO CHE WWF!!

FLIES: non vi daranno molti problemi perché sono molto lente, l'unica cosa che potrà farvi rivoltare lo stomaco sarà essere investiti dai loro schifosi rigurgiti che vi tireranno addosso se vi fermerete troppo sotto di loro!

BEES: volano più velocemente delle mosche e sono anche più difficili da colpire perché il loro volo non è lineare. Fate attenzione al loro pungiglione.

ANTS: saltano, scappano e una volta che sarete riusciti a farle fuori, non solo verrete attaccati dai rimasugli del corpo, ma assisterete alla rigenerazione di un nuovo essere, proprio dalla testa mozzata!

FIRE ANTS: possono lanciare palle di fuoco dalle antenne ma basterà farle precipitare in uno dei numerosi buchi che incontrerete sul vostro cammino!

TERMITES: il loro sport preferito è quello di rosicchiare tutto il legno che trovano in giro. La cosa in teoria non dovrebbe preoccuparvi, il fatto è che queste "adorabili" creaturine credono che anche voi siate fatti di legno.

ELECTRIC EELS: non sono troppo pericolose...basta starci molto alla larga se non si vuole finire fulminati come una lampadina vecchia!

PIRAÑAS: sono molto aggressivi e sempre in cerca di qualcosa da mettere sotto i denti. Voi siete un bocconcino prelibato!

FUEL 27450

Il fondale del livello della stanza dei giocattoli è quanto di più semplice si sia mai visto. Non fatevi ingannare, però: è davvero tosto da completare.

Red Fury

## COMMENTO & VOTO

**79%**

Se volete divertirvi con un platform sufficientemente carino *Harley's Humongous Adventure* potrebbe fare al caso vostro. Pur non essendo molto innovativo dal punto di vista delle modalità di gioco (ormai nel genere piattaforme se ne sono viste di tutti i colori e questa cartuccia non aggiunge nulla di nuovo), ha una grafica rispettabile e soprattutto un'ottima animazione dello sprite principale. La cartuccia presenta un discreto grado di giocabilità e se siete anche voi degli amanti degli esperimenti folli potreste decidere di acquistarla...chissà che non capiti anche a voi un'avventura del genere!

## SCHEDA TECNICA

Titolo __ Harley's Humongous Adventure
Casa __ Hi-Tech
Distribuzione __ Import
N°Giocatori __ 1/2
Continua? __ 1
Livelli di difficoltà __ 1

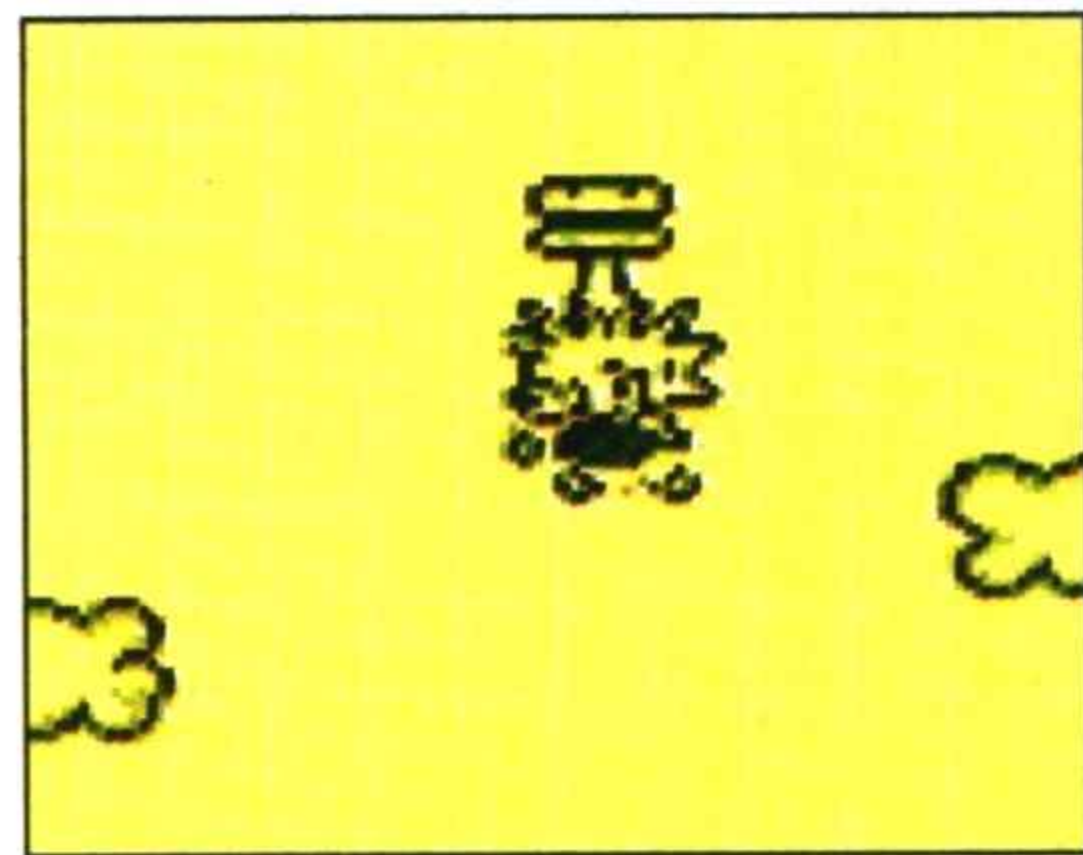
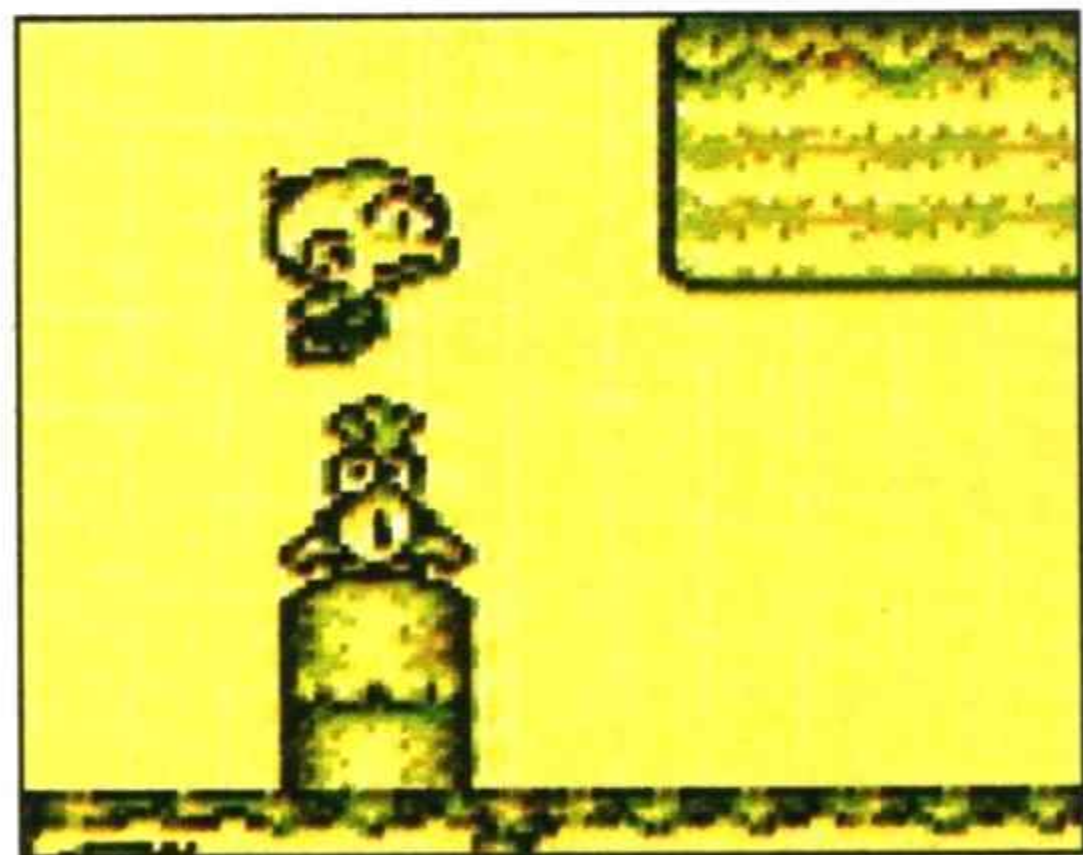
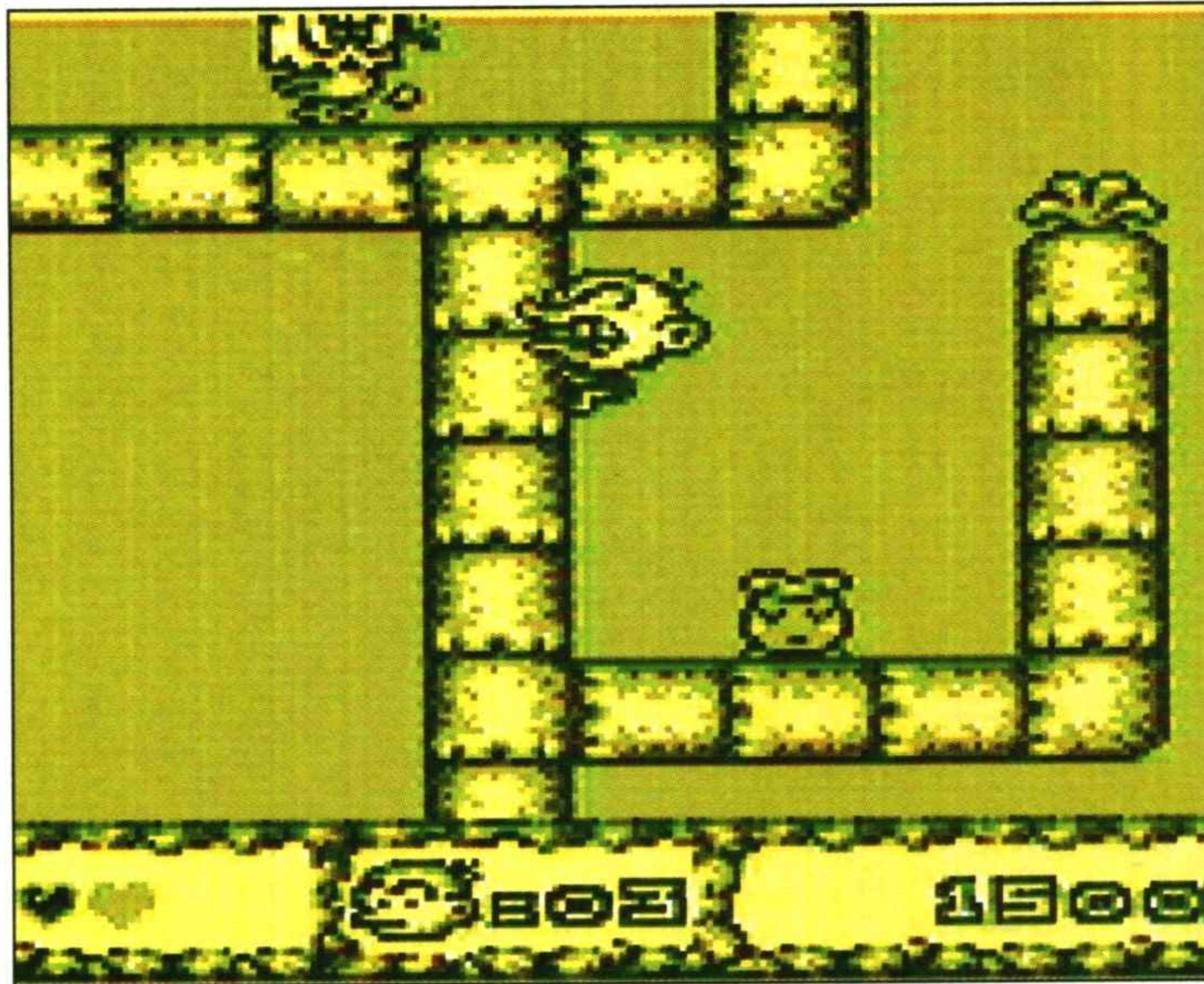
**SPARATUTTO**

## SOTTO CONTROLLO

Per far muovere Harley
Per cambiare arma
Per lanciare gli oggetti
SUPER NINTENDO
SELECT START
Per volare col jet-pack e per arrampicarsi
Per correre
Per saltare e nuotare

# BONK'S ADVENTURE

Bonks: più che un nome un'onomatopea. Una che? O-no-ma-to-pe-a. Scusate, ma lo spazio non mi consente di spiegarvi il significato del termine (che ne direste di farvi regalare un bel dizionario per la promozione?), fidatevi: Bonks, più che un nome, è un'onomatopea

Sir Biss

Il simpatico Bonk ha appena ingerito una bella dose di peperoncino.

Una delle capacità più simpatiche di Bonk è quella di attaccarsi ai muri con i denti, la cosa più divertente è che riesce anche a risalire!

Pare di sentirlo il nostro personaggino (avete presente PC Kid, il popolare eroe del PC Engine? Oppure, avete presente Charlie Brown? Ecco, in quanto a testone ci siamo!) fare bonk ogni volta che dà o tenta di dare una testata. Sì, avete letto bene, l'attività preferita di questo novello Charlie Brown è quella di dare testate (o zuccate, o crapate, o melonate, o cocciate, o come cavolo preferite!) a tutti i personaggi e gli oggetti che gli si parino di fronte. Facendosi largo a colpi di capoccia (che è perfettamente sferica e pressoché completamente pelata, tipo Scarlet, se avete presente) il nostro eroe deve arrivare alla fine dei vari livelli, ciascuno suddiviso in diversi sottolivelli. Alla fine di ogni livello non poteva mancare il megamostro, già più difficile da tirar giù a colpi di melone. Purtroppo, però, la natura solo di quell'arma lo ha dotato, ed è quindi con quella che Bonk si deve dare da fare, anche contro queste terrificanti creature.
Il gioco è un classico piattaforme. Il nostro protagonista, a seconda delle situazioni, è in grado di saltare come una molla e di nuotare, ma anche, udite udite, di svolazzare. Naturalmente lo fa alla sua maniera, e cioè roteando su se stesso mentre è in aria.
Tra le attività divertenti da far praticare al piccolo testone vi consiglio quella di farlo saltare su particolari tipi di terreno elasticizzati. Il povero tapino diventa a quel punto molto difficilmente controllabile, e facile preda di tutti i suoi avversari terreni e volatili. Vi consiglio, inoltre, di prestare particolare attenzione a quando farete camminare il capoccione sulle acque (sì, effettivamente non è il primo a provarci, ma i risultati del nostro piccolo zuccone non sono esaltanti). Dopo aver infatti percorso pochi passi la sua tendenza sarà quella di lasciarsi andare alla corrente. Molto meglio tenerlo sveglio facendolo saltare ogni due o tre passi. Beh, visto che siamo in vena di consigli, allora state anche attenti a quei personaggi che si dimostrassero particolarmente resistenti ai vostri testardi attacchi. Se dovessero resistere a più di due zuccate diffidatene: vuol dire che non sono distruttibili, servono solo a farvi perdere delle considerevoli quantità di energia.
La grafica del gioco è ben studiata, e il nostro personaggio si dimostra simpatico fin dall'inizio (come potrebbe non esserlo con quel capoccione di "Charliebrowniana" memoria), buono anche il sonoro, apprezzabile soprattutto per la sua varietà.

## COMMENTO & VOTO

**81%**

Per gli amanti dei giochi di piattaforme *Bonk* è un'occasione da non perdere. La simpatia del personaggio invita a portare avanti l'avventura anche coloro che di solito si scoraggiano più facilmente di fronte alle prime difficoltà. Del resto il gioco in sé non è difficilissimo, eccezion fatta per qualche mostro di fine livello, veramente ostico da abbattere a testate. Per il resto la grafica è ottima (si incontra più di un personaggio dai tratti e dalle movenze simpatici e ben studiati), e anche il sonoro è piacevole, e soprattutto varia a seconda dei livelli e delle situazioni.

GB GAMEBOY

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Bonk's Adventure |
| Casa | Hudson Soft |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 1 |

**PIATTAFORME**

## SOTTO CONTROLLO

Saltare
Tirare le testate
Muoversi a desta
Salire
Muoversi a sinistra

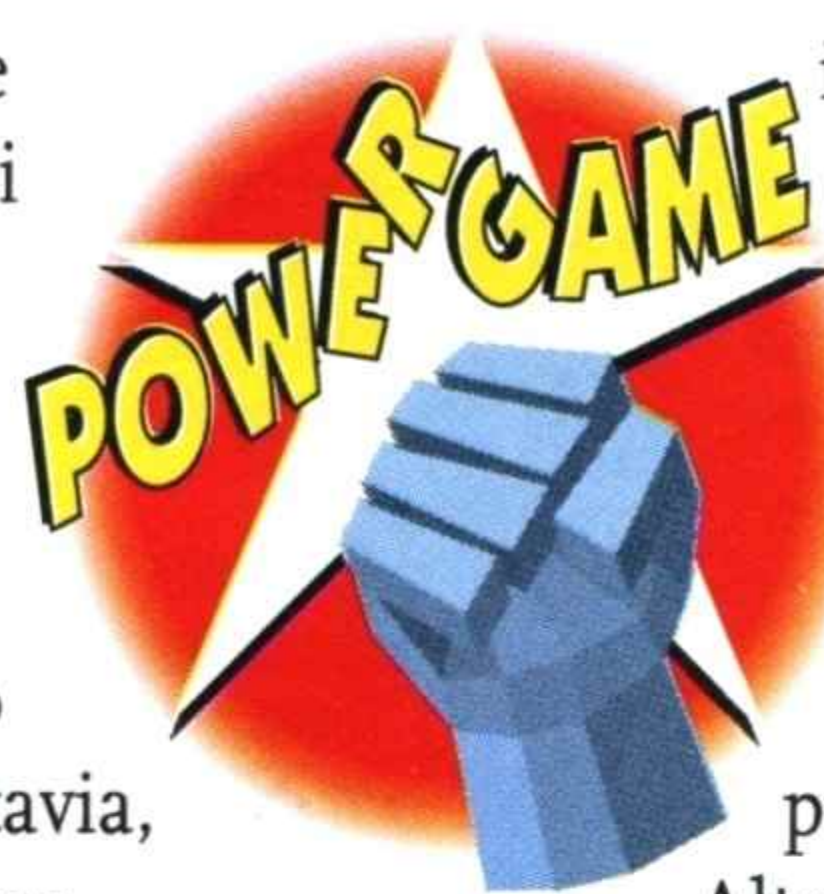
# DEFENDERS OF OASIS

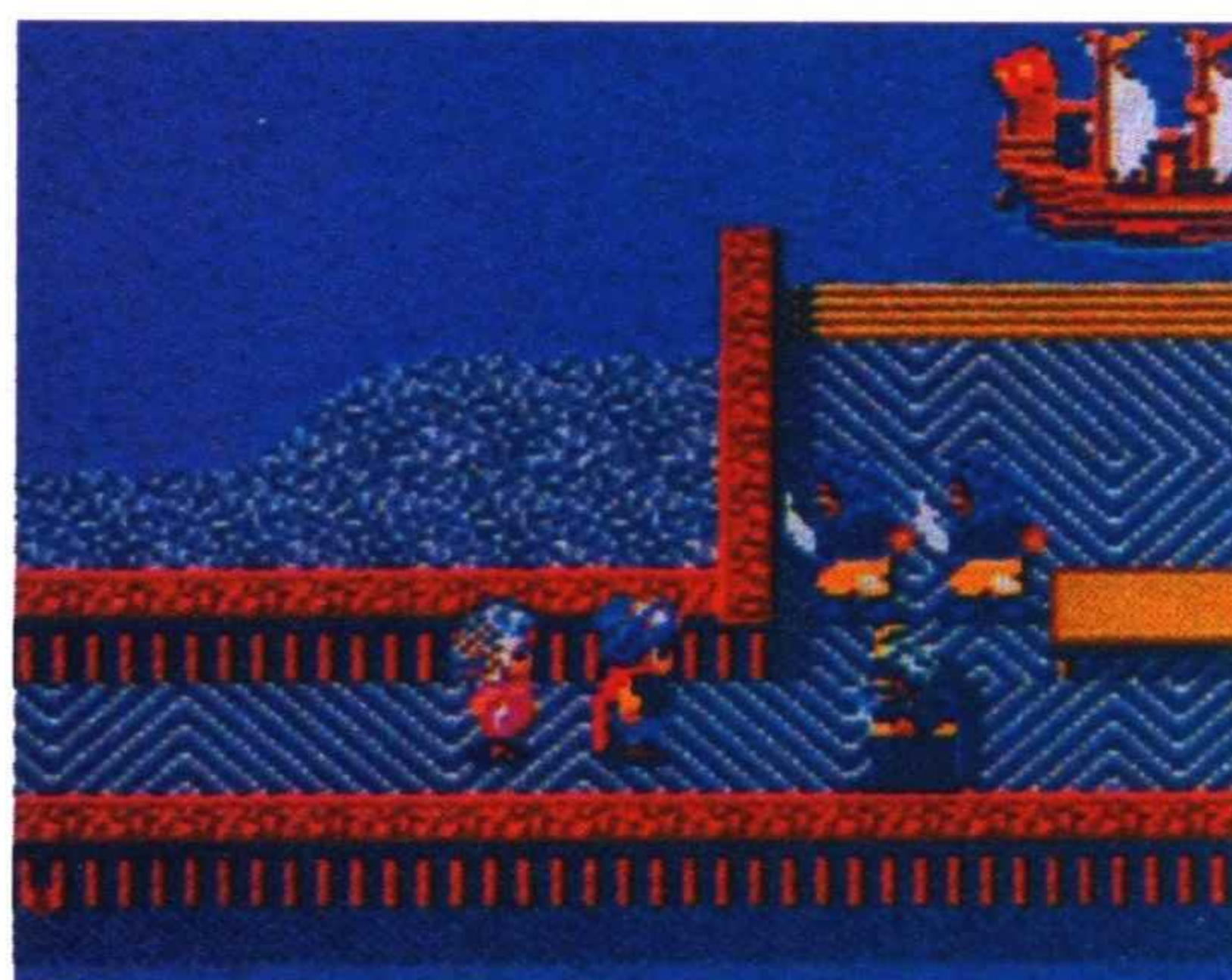
Bio Massa

Questo gioco è un incrocio tra *Zelda* e *Prince of Persia*. Infatti, come per il titolo Nintendo, anche in questo caso si parla di un Gioco di Ruolo, mentre come in *Prince of Persia* il protagonista ha il turbante...

Sir, we're finally prepared to conquer Shanadar.

Si ringrazia Newel - MI

In questo gioco voi impersonate quel cascamorto del Principe di Shandar, un fannullone che, come Ataru Moroboshi (ricordate Lamù?), ha orientato la propria esistenza verso il cibo e la caccia alle donne (che purtroppo non è lo scopo finale del gioco). La vita, tuttavia, non gli aveva riservato ancora grosse soddisfazioni e la situazione non cambiò fino a quando un tale Ahriman gli devastò il regno e rapì la sua promessa sposa. Il principe ci rimase leggermente male, o meglio, si adirò come una bestia e assoldati tre cuochi giapponesi, che sapevano maneggiare la spada e formulare qualche magia, si lanciò in una disperata impresa di salvataggio. Come ho già detto nell'introduzione, *Defenders of Oasis* è l'ennesimo gioco di ruolo ad apparire sulla scena videoludica e come tale richiede un lungo periodo di tempo per essere terminato con successo, periodo nel quale il giocatore dovrà affrontare svariati nemici, trovare i più disparati oggetti e aumentare la propria esperienza. Naturalmente è possibile salvare la partita in corso. Questa operazione è, però, "invisibile", nel senso che quando giocate, i dati riguardanti la partita in corso vengono salvati automaticamente nella SRAM (una memoria all'interno della cartuccia che, alimentata da una batteria a tampone ricaricabile, permette di non perdere i dati anche se, per caso, venisse a mancare improvvisamente l'alimentazione alla console) in modo che, anche interrompendo bruscamente il gioco (spegnendo il Game Gear, tanto per intenderci), si possa ricominciare ESATTAMENTE dal punto preciso in cui ci si era fermati.

POWER GAME

Altre note particolari riguardo il gioco non ce ne sono, anche se merita qualche parola la vastità del gioco. Per farvi intendere quanto sia ampio vi dico solo che dentro quella piccola cosa chiamata cartuccia ci hanno ficcato dentro ben 4Mbit di memoria. Insomma, un ottimo gioco che vale il suo prezzo ma non senza essersi procurati prima un buon alimentatore o un'inesauribile scorta di pile a lunga durata...

In questa completissima cartuccia sono previsti anche gli spostamenti per nave.

## 92%

## COMMENTO & VOTO

Non ho molta esperienza con i giochi di ruolo, anzi, li considero noiosi e monotoni. Insomma il classico tipo di prodotto dal quale cerco di tenermi alla larga. *Defenders of Oasis* mi ha fatto, però, cambiare opinione. Pensavo che uno smanettatore come me non avrebbe mai potuto trovare il tempo per un gioco "profondo" come questo e invece non sono riuscito più a staccarmene per un bel pezzo. Anche sotto il profilo tecnico è ok, con un ottima grafica e moltissimi motivetti che si adattano alle varie situazioni.Insomma un validissimo titolo per il portatile della Sega, consigliato agli appassionati del genere e non. Sono sicuro che anche questi ultimi lo troveranno interessante.

GG GEAR GEAR

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Defenders of Oasis |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 1 |

### GIOCO DI RUOLO

## SOTTO CONTROLLO

Cammina nelle quattro direzioni e seleziona le opzioni.

Visualizza i vari stati dei giocatori e l'elenco degli oggetti.

De-seleziona le opzioni precedentemente confermate.

Parla con i personaggi, cerca gli oggetti e conferma le opzioni.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

# PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

**SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY**

## IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

### Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

### Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

**CONSOLLE MEGA DRIVE**

Acquatic Game
Aero Blaster
After Burner II
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Art Alive
Assolut Sult
Attack Chopper
Bad o Man
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Blok Out
Buck Rogers
Cadasii
Centurion
Chiki Chiki Boys
Coloms
Crack Down
Curse
Cyberball
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dick Tracy
Dinolandn
Donald Duck
Doracsos
Douge Ball Club
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Elemental Master
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Rewing
Fight Master
Final Blow
Final Hero
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Immortal
Indiana Jones
Insector
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bitd NBA II
jordan VS Bird
JuJu Legend
Junction
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Master of Monster
Mega Panel
Merc II
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Midnight Resisten.
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Monger
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rash
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Senjo Po-Ohkam
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Spiderman
Storm Lord
Streets of Rage II
Strider
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Real Basketball
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiger
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Twisted Flipper
Two Crude Duo
Varis
Vermilion
Verytex
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
Xenon II
Zerowing
Zoom

**CONSOLLE SEGA GAME GEAR**

Aerial Assault
Arliel
Ax Battle
Bare Knuckle
Baseball 92
Batman Return
Berlin Wall
Buster Ball
Chase HQ
Chuck Rock
Dodge Dampei
Donald Duck
Dragon Crystal
Eternal Legend
Fantasy Star Gaiden
G - LOC Air Battle
Galagia 91
Gambler
Gear
Gear Stadium
Gotby
Hally Wars
House Of Tarot
Hyoutan Jima in the Vake Of Vampire
Hyper Pro Baseball
Joe Montana Football
Kinnectic Connection
Kunichan
Lemings
Magical Adventure
Mahjohn Hao Pai
Mappy
Mickey Mouse III
Monster World II
Olympic Gold
Outrun
Pengo
Putt & Putter
Puyo Puyo
Rastan Saga
Shadam Cruseder
Shanghai II
Shining Force G
Shinobi
Sonic 2
Sonic The Hedgehog
Space Harrier
Super Monaco GP
Super Monaco GPII
Super Shinobi II
Tarot Hour
Winbledon
Wonder Boy
Woolx Pop

**CONSOLLE SUPER FAMICON**

**CONSOLE SUPER NINTENDO**

Acrobot Mission
Actraiser
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Area II
Astral Bout
August Golf
Axelay
Barbarossa
Baseball Simulators 1000
Battle Blaze
Battle Commander
Battle Grand Prix
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat Basket
Birdie Try
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Camel Try
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Co Chara Wars
Combatribes
Contra
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Formula
Cyber Kinght
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Dragon's Earth
El Faria
Exlaust Heat I
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Gundam- V
Hat Track Hero
Hero Senki
Hokuto-No-Ken 6
Hole in one
Home Alone
Home Alone II
Hook
Human Grand Prix
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lennus
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Magical Taruruto
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarter Back
Pro-Football
Pro-Soccer
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Blood
Royal Conquest
RPMRacing
Ruel Ture
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
S.T.G.
Shimegami Tensei
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Soul Blader
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aleste
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Chinese World
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The Chessmaeter
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ulutima IV
Waialae Country Club
Wing Commander
WWFWrestle Mania

**CONSOLLE GAME BOY**

Addams Family
Barbie
Battle Toads
Boulderdash
Dottor Mario
Duck Tales
Tasmania Story
Fist of the North Star
Formula 1
Gargoyle's Quest
Ghost Busters II
Golf
Lupin III
Mickey Mouse
Motocross maniacs
Ninja Turtles II
Paperboy
Popeje
Power Racer
Revenge of the Gator
Robocop
Robocop II
Roger Rabbit
Salomon' s Club
Shangai
Snoopy
Soccer
Solar Striker
Spiderman
Super Mario Land
Super Stars
Tennis
Terminator II
The Uunt for Red October
Wizards & Warriors X
World Cup

**SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedi al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

**RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES**

**PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI**

**RICEZIONI ORDINI**
**24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240**

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE PC Engine CITIZEN

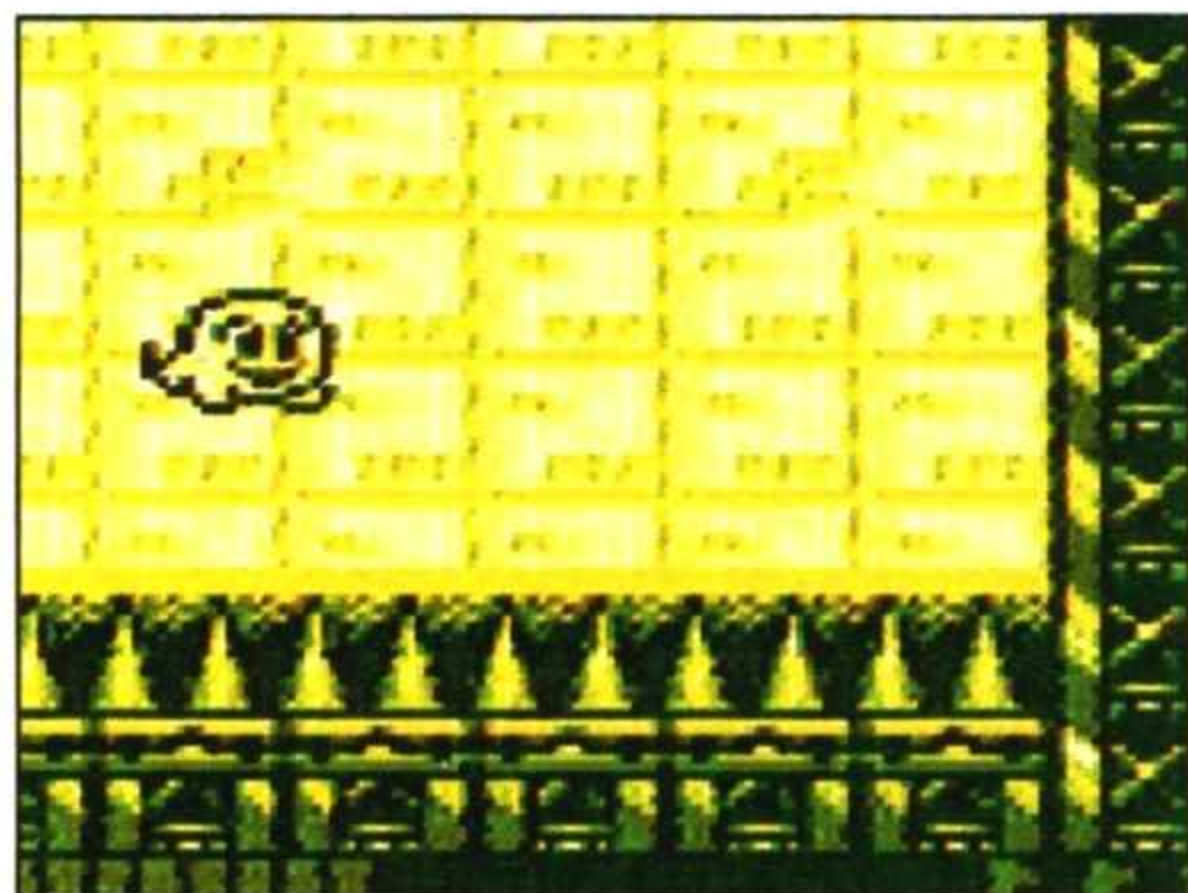
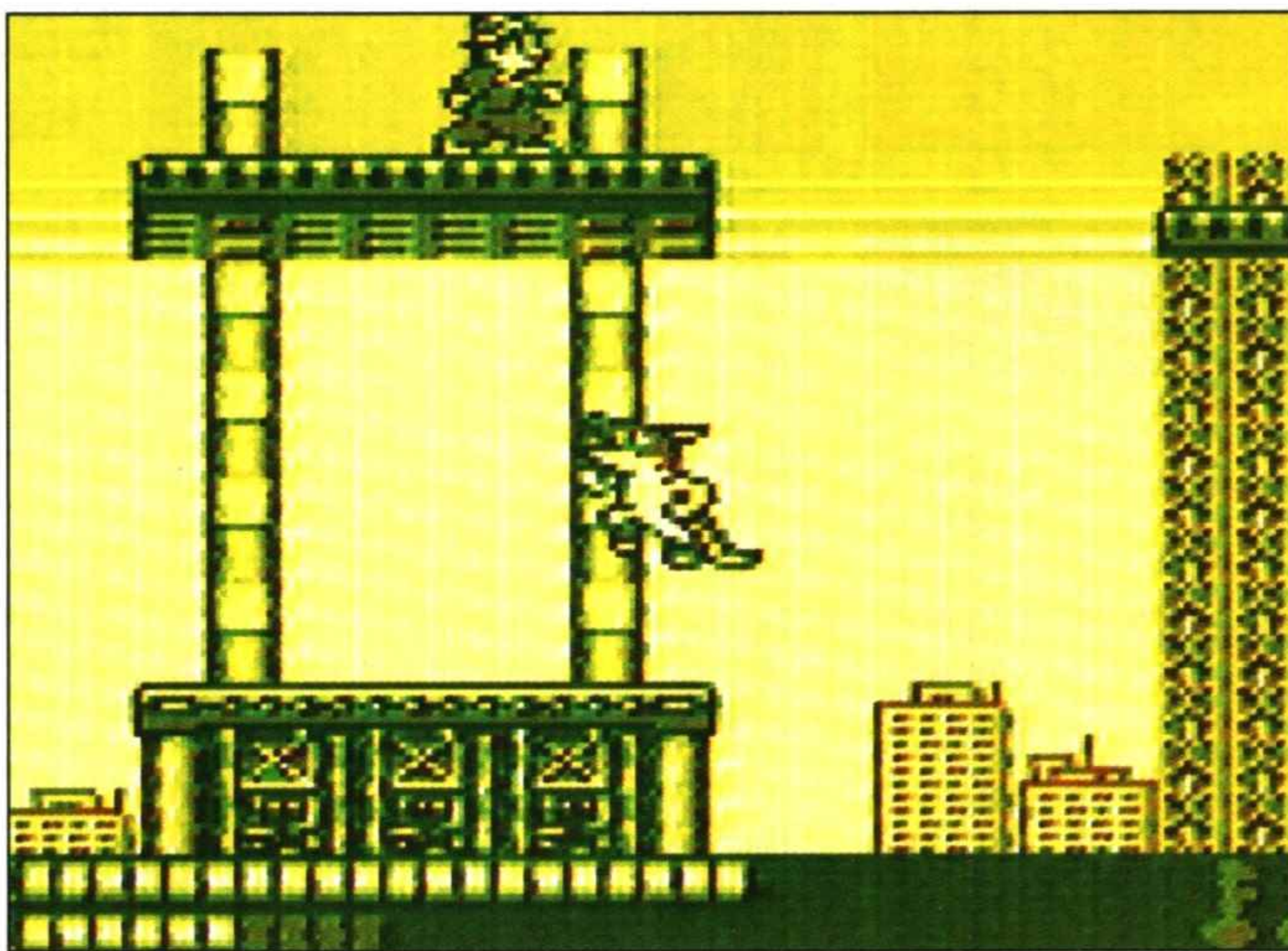
star ATARI VIDEOGAME Quickjoy SNK Neo-Geo

# AVENGING SPIRIT

GB GAMEBOY

Red Fury

**Gangsters, armi mortali, scienziati pazzi, spiriti che saltano da un corpo a un altro come se fossero in piscina...in questa cartuccia c'è abbastanza roba da far venire un "coccolone" a chiunque!**

Spero per voi che non vi siate persi il film "Ghost" con Patrick Swayze e Demi Moore perché questo gioco ne riprende perfettamente la trama.
Tutto cominciò...con la vostra amata Jennifer, la pupattola di turno che, oltre ad essere la vostra fidanzata, è anche la figlia di un pazzoide schizzofrenico che si diverte a fare esperimenti sull'energia dei fantasmi, esperimenti che, se giungessero nelle grinfie di qualcuno poco fidato, potrebbero provocare non pochi danni.
E te pareva, tu hai una bella ragazza, una moto, uno stupendo GB in tasca e chi ti arriva? Il bischero di turno che oltre a rapire la tua pulzella non ci pensa due volte a stenderti...e per sempre!
Ebbene è così, voi non siete reali, siete solo un fantasma che, invece di andare a infestare castelli da qualche parte, decide di aiutare il padre di Jennifer (che ovviamente è stato ricattato) a riprendere la figlia, perché questi non sia costretto a svelare i risultati dei suoi esperimenti. La cosa vi tornerà utile, da un certo punto di vista, perché mediante gli studi del Professore avrete la possibilità di sfarfallare da un corpo all'altro (a vostra scelta), per cercare di recuperare la ragazza. Saranno a un buon numero di persone alle quali rubare le membra, infatti tutti i nemici che vedrete sullo schermo sono dei potenziali donatori. Ricordate che ogni personaggio ha delle caratteristiche proprie e specifiche, innanzi tutto le armi, l'abilità nel saltare e, in particolare, la "resistenza fisica", qualità che più vi sarà utile nella vostra avventura. Infatti, una volta preso possesso del corpo di un qualsiasi personaggio, lo utilizzerete fino a quando non avrà esaurito la sua "resistenza", dopo di che il vostro spirito si leverà leggero nell'aria e dovrete cercare in fretta un altro poveretto da infestare, se vorrete riuscire a sopravvivere.
Fate molta attenzione perché la vostra energia, una volta fuori dal corpo, è molto limitata, e più tempo impiegherete a entrare in un'altra persona più si consumerà, una volta finita...beh, non ci sarà proprio più nulla da fare.
Durante il vostro viaggio non dovrete dimenticare di agguantare le chiavi che troverete lungo il cammino, perché saranno indispensabili per accedere al livello successivo; inoltre, arrivati al sesto livello, dovrete raccogliere anche le lettere che compongono la parola "ghost" perché alla fine vi aspetterà una bella sorpresina!!!

**Un piccolo esempio della verstilità del gioco. In alto impersoniamo uno schifido lucertolone sputa-fuoco. A lato siamo una dolce fanciulla e più a sinistra ci ritroviamo dei semplici fantasmini.**

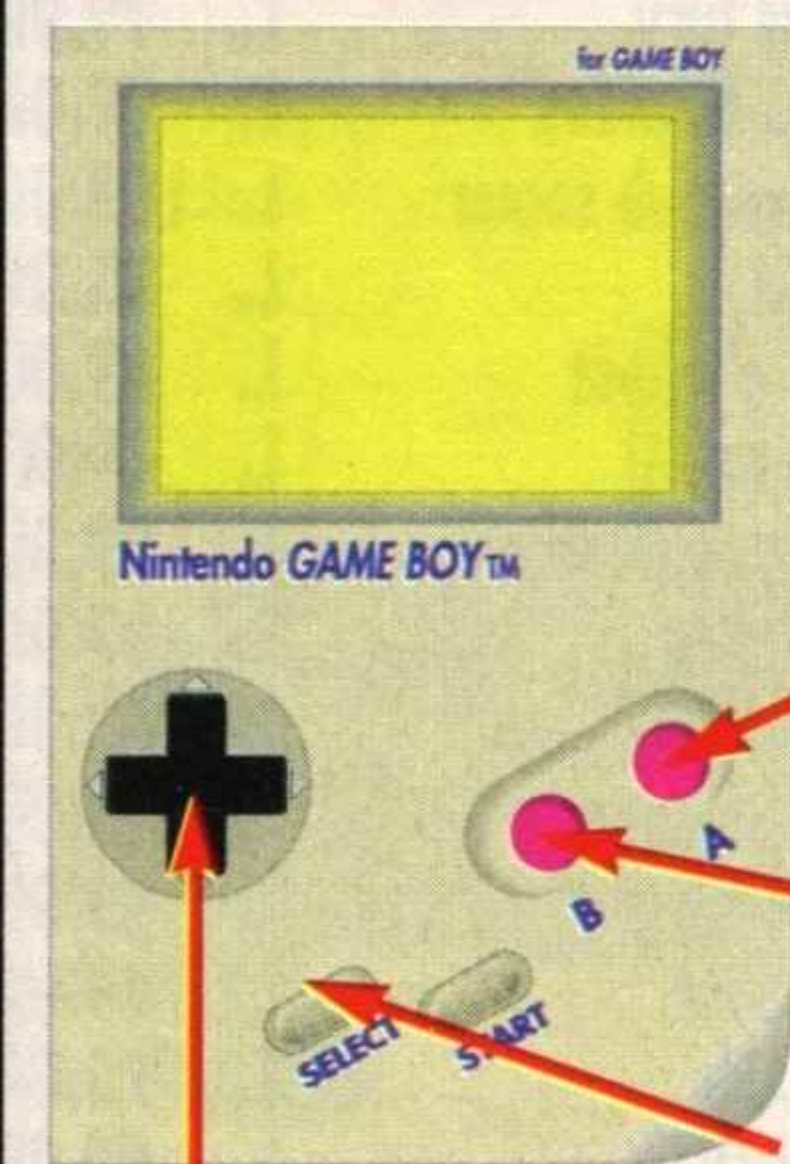
# 86%

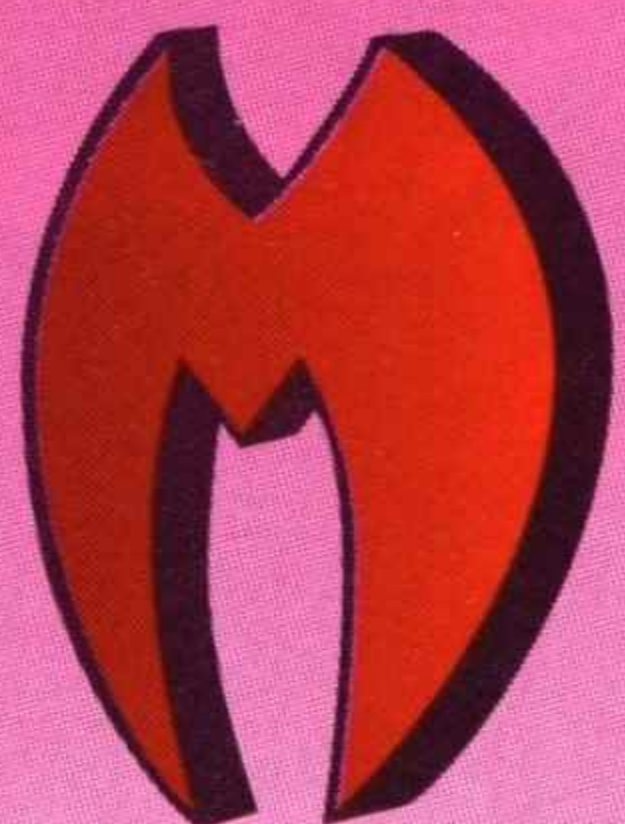
## COMMENTO & VOTO

Con *Avenging Spirit* potrete giocare non uno ma più di 15 personaggi diversi, divertendovi a scoprirne le caratteristiche e le abilità; facendo un percorso che vi porterà tra ben 6 diversi livelli avrete la possibilità di dar sfogo alle vostre fantasie, saltellando da un corpo all'altro come niente fosse, sarà una vera esperienza!
Come se non bastasse *Avenging Spirit* presenta una grafica carina con un'animazione davvero divertente e sempre diversa per ogni personaggio. Niente da eccepire anche sul sonoro.
Insomma un bravo ai programmatori, un bravo agli autori, un bravo ai giocatori che se lo cuccano... volete proprio che lo dica? Ebbene sì, questo gioco è davvero "fantasmico", hops! Fantastico.

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Avenging Spirit |
| Casa | Jaleco |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 1 |

**PIATTAFORME**

## SOTTO CONTROLLO

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

| | |
|---|---|
| Mega Drive scart | L. 249.000 |
| Mega Drive scart + Sonic | L. 275.000 |
| Mega Drive Pal | L. 249.000 |
| Mega Drive Pal + Sonic | L. 275.000 |
| Genesis scart | L. 259.000 |
| Genesis scart + Sonic | L. 289.000 |

**Novità Mega Drive / Genesis**

| | |
|---|---|
| Battle toads | L. 99.000 |
| Bubsy | L. 129.000 |
| Chester cheetah | L. 115.000 |
| Doraemon | L. 99.000 |
| Double dragon III | L. 109.000 |
| Fatal Fury | L. 129.000 |
| Flash Back | L. 119.000 |
| Gods | L. 99.000 |
| Golden axe III | L. 95.000 |
| Grand slam tennis '93 | L. 99.000 |
| Hook | L. 109.000 |
| Humans 2 | L. 109.000 |
| King of the monsters | L. 115.000 |
| Mick e Mack G.G. | L. 109.000 |
| Nhipa hockey '93 | L. 109.000 |
| Out of this world | L. 109.000 |
| Out run 2019 | L. 119.000 |
| Power athlete | L. 119.000 |
| Splatter house 3 | L. 109.000 |
| Street of rage 2 | L. 109.000 |
| Strider 2 | L. 109.000 |
| Tiny toons | L. 109.000 |

| | |
|---|---|
| Alien 3 | L. 99.000 |
| Alien storm | L. 49.000 |
| Alisia dragon | L. 75.000 |
| Bare Knukle | L. 74.000 |
| Batman | L. 69.000 |
| Batman return | L. 99.000 |
| Bulls us Lakers | L. 109.000 |
| Captain America | L. 99.000 |
| Chakan | L. 99.000 |
| Chuck rock | L. 109.000 |
| Deadly zones | L. 119.000 |
| Desert strike | L. 94.000 |
| Double dragon | L. 79.000 |
| Dragons fury | L. 99.000 |
| Ecco the dolphins | L. 99.000 |
| European club soccer | L. 109.000 |
| Fantasia | L. 55.000 |
| Ghouls'n' ghost | L. 69.000 |
| Golden axe II | L. 69.000 |
| Grand slam tennis | L. 89.000 |
| La sirenetta | L. 83.000 |
| Moonwalker | L. 89.000 |
| Power monger | L. 99.000 |
| Predator 2 | L. 99.000 |
| Quack Shot | L. 49.000 |
| Road rash | L. 75.000 |
| Road rash II | L. 99.000 |
| Rolo to the resque | L. 99.000 |
| Shadow of the beast II | L. 109.000 |
| Side poket | L. 99.000 |
| Sonic 2 | L. 89.000 |
| S. Monaco G.P. | L. 49.000 |
| S. Monaco G.P. II | L. 69.000 |
| Tazmania | L. 89.000 |
| Terminator II | L. 99.000 |
| Thunder force III | L. 89.000 |
| Thunder force IV | L. 109.000 |
| Toki | L. 69.000 |
| Turtles in time | L. 99.000 |
| Turrican | L. 49.000 |
| USA team basket | L. 99.000 |
| Wonder boy III | L. 52.000 |
| World of illusion | L. 95.000 |

**oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000**

| | |
|---|---|
| Mega CD | L. 530.000 |
| Mega CD + 4 giochi | L. 620.000 |

| | |
|---|---|
| After burner III | L. 119.000 |
| Earnest evans | L. 69.000 |
| Final fight | L. 119.000 |
| Heavy nova | L. 79.000 |
| Lunar | L. 89.000 |
| Ninja warrior | L. 119.000 |
| Prince of Persia | L. 110.000 |
| Road blaster fx | L. 119.000 |
| Sol feace | L. 79.000 |
| Scramble | L. 89.000 |
| Thunder storm | L. 119.000 |
| Wolf child | L. 129.000 |
| Wonder dog | L. 119.000 |

| | |
|---|---|
| Neo Geo | L. 570.000 |
| Neo Geo + Game | L. 630.000 |

| | |
|---|---|
| Fatal fury 2 | L. 430.000 |
| Sengoku 2 | L. 430.000 |

| | |
|---|---|
| Alpha mission 2 | L. 210.000 |
| Art of fighting | L. 430.000 |
| Blue's journey | L. 170.000 |
| Baseball star professional 2 | L. 250.000 |
| Cyber cip | L. 99.000 |
| Eight man | L. 240.000 |
| Fatal fury | L. 240.000 |
| Golf top player | L. 170.000 |
| King of the monster | L. 310.000 |
| Magician cord | L. 170.000 |
| Mutation nazion | L. 240.000 |
| Ninja combact | L. 170.000 |
| Robo army | L. 199.000 |
| Sengoku | L. 215.000 |
| Super side kniks | L. 240.000 |

**disponibili tutti i titoli Neo Geo**

| | |
|---|---|
| Super famicon scart | L. 360.000 |
| Super famicon pal | L. 370.000 |
| Super nes scart | L. 288.000 |
| Super nes pal | L. 298.000 |
| Super Nintendo + S.M.W. | L. 355.000 |
| Super scope | L. 119.000 |
| Magic converter | L. 35.000 |

**Novità Super nes U.S.A.**

| | |
|---|---|
| Addam's family 2 | |
| Alien 3 | L. 119.000 |
| Batman: revenge of the Joker | L. 119.000 |
| Bebe's Kids | L. 119.000 |
| Bubsy | L. 119.000 |
| Chuck rock | L. 109.000 |
| Combatribes | L. 119.000 |
| Duffy duck | L. 119.000 |
| Fatal fury | L. 129.000 |
| Final fight 2 | L. 129.000 |
| Fire e ice | L. 119.000 |
| Football fury | L. 119.000 |
| Road runner | L. 115.000 |
| Sengoku | L. 129.000 |
| Star fox | L. 149.000 |
| Super adventure island 2 | L. 119.000 |
| Super Battletoads | L. 119.000 |
| Super bomberman 93 | L. 119.000 |
| Super global gladiators | L. 119.000 |
| Superman | L. 119.000 |
| Super megaman | L. 119.000 |
| Super star wars | L. 129.000 |
| Super valis IV | L. 119.000 |
| Tazmania | L. 119.000 |
| Tiny Toons | L. 109.000 |
| Ultimate Fighter | L. 129.000 |
| Utopia | L. 119.000 |

| | |
|---|---|
| Addam's family | L. 109.000 |
| Adventure island | L. 119.000 |
| Alien vs Predator | L. 109.000 |
| Amazing tennis | L. 109.000 |
| Axelay | L. 119.000 |
| Best of the best | L. 119.000 |
| Brass number's bross | L. 119.000 |
| California games II | L. 119.000 |
| Chester cheetah | L. 119.000 |
| Contra spirit | L. 109.000 |
| Cool world | L. 119.000 |
| Final fantasy II | L. 109.000 |
| Final fight | L. 119.000 |
| Gods | L. 119.000 |
| Golden fighter | L. 109.000 |
| Hook | L. 129.000 |
| King of the monster | L. 119.000 |
| Kikitakai | |
| Magic sword | L. 99.000 |
| Magical quest (mickey mouse) | L. 129.000 |
| NCAA Basket ball | L. 99.000 |
| NHCPA Hockey '93 | L. 119.000 |
| Out of this world | L. 119.000 |
| Pang | L. 109.000 |
| Phalanx | L. 109.000 |
| Parodius | L. 119.000 |
| Prince of Persia | L. 109.000 |
| Power athlete | L. 129.000 |
| Power moves | L. 119.000 |
| Rushing beat 2 | L. 135.000 |
| Retorn of double dragon | L. 129.000 |
| Space megaforce | L. 119.000 |
| Spider man e the X-man | L. 119.000 |
| Street combact | L. 129.000 |
| Street fighter II | L. 149.000 |
| Super slam dunk | L. 119.000 |
| Super Mario kart | L. 99.000 |
| Super soccer champ | L. 119.000 |
| Tiny Toons | L. 119.000 |
| The blues brother | L. 139.000 |
| Turtless IV | L. 119.000 |
| U.N. Squadron | L. 119.000 |

**oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000**

**Novità Super famicom**

| | |
|---|---|
| Batman returns | L. 149.000 |
| Dragon ball 2 | L. 169.000 |
| Dead dance | L. 149.000 |
| Edo No Kiba | L. 139.000 |
| Fatal fury | L. 139.000 |
| International tennis tour | L. 139.000 |
| Ran ma 2 | L. 159.000 |
| Rushing Beat 2 | L. 135.000 |
| Star fox | L. 149.000 |
| Super evil wars | |
| The great battle | |

| | |
|---|---|
| Game gear + Sonic | L. 279.000 |
| Alien 3 | L. 76.000 |
| Chakan | L. 69.000 |
| Donald Duck | L. 59.000 |
| Indiana Jones | L. 79.000 |
| Land of illusion | L. 79.000 |
| Predator 2 | L. 79.000 |
| Prince of Persia | L. 79.000 |
| Sonis | L. 59.000 |
| Sonic 2 | L. 69.000 |
| Super Monaco G.P. 2 | L. 69.000 |

**oltre 60 titoli in listino**

| | |
|---|---|
| Game boy + Tetris | L. 165.000 |
| Alien 3 | L. 65.000 |
| Megaman II | L. 59.000 |
| Star wars | L. 69.000 |
| Super Mario land | L. 59.000 |
| Super Mario land 2 | L. 69.000 |
| Tiny toons | L. 59.000 |

**oltre 300 titoli in listino**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

**PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)**

# IN THE WAKE OF VAMPIRE

Bio Massa

**Avventurarsi tra castelli e fortezze fantasma con lo scopo di trovare e uccidere l'assetato Dracula. Questa potrebbe essere, anzi è, la trama del favoloso *Castelvania*, peccato che la console in questione sia un Game Gear...**

Notate il livello di dettaglio grafico. Solo il Game Gear riesca ad arrivare a tanto.

La varietà dei livelli è impressionante. Un gioco ultramassiccio non può offrire di meno.

Effettivamente *In the Wake of Vampire* sembrerebbe la conversione diretta della famosa serie Konami. Se ci pensiamo bene, però, alla vasta collezione di titoli Sega mancava proprio un gioco che combinasse elementi di piattaforme e di azione, in una miscela esplosiva come quella della saga di Simon Belmont.
E in queste circostanze l'unica cosa che rimaneva da fare alla casa giapponese, era creare un gioco che, combinando gli elementi principali di *Castelvania*, risultasse altrettanto divertente. Ma clonare il gioco della Konami è un'operazione assai difficile anche per un colosso come la Sega e questo è dimostrato dal fatto che quello che hanno ottenuto è una copia *quasi* perfetta del primo titolo.
Attraverso i vari livelli il giocatore dovrà aprirsi la strada tra zombi, fantasmi e altre schifezze facendo uso di armi tipo coltelli, spade, accette e martelli.
Inoltre sarà possibile usufruire di altri ordigni tipo pistole, boomerang, bombe e paletti di legno che però tendono a esaurirsi con l'utilizzo.
Immagino avrete già capito che alla fine di ogni livello dovrete affrontare un guardiano.
Da tutto questo è facile intuire che le differenze tra il titolo Konami e quello Sega sono minime.
Per fortuna anche la qualità totale è rimasta la stessa, per cui se possedete un Gengiva e fino ad ora avete rimpianto di non potervi gustare *Castelvania*, è il momento giusto per correre in negozio: le vostre agonie sono finite!

POWER GAME

**Si ringrazia Newel-Mi**

## COMMENTO & VOTO

**90%**

*In the Wake of Vampire* è, dopo la saga di *Sonic*, il gioco di azione più bello e divertente che mi sia capitato di provare sul Game Gear. Grafica e sonoro la fanno da padroni, ma quello che fa di questo titolo un gran gioco è la longevità. I livelli da superare sono tantissimi e tutti molto vasti, inoltre la tetra atmosfera che caratterizza ognuno di essi aumenta notevolmente il fascino complessivo del gioco. Credo non ci sia più niente da dire se non che nel caso l'acquisto di *In the Wake of Vampire* fosse uno dei vostri futuri progetti allora, io, farei di tutto per attuarlo il prima possibile.

GG GEAR GEAR

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | In the Wake of Vampire |
| Casa | Sega |
| Distribuzione | Giochi Preziosi |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | Sì |
| Livelli di difficoltà | 3 |

**AZIONE**

## SOTTO CONTROLLO

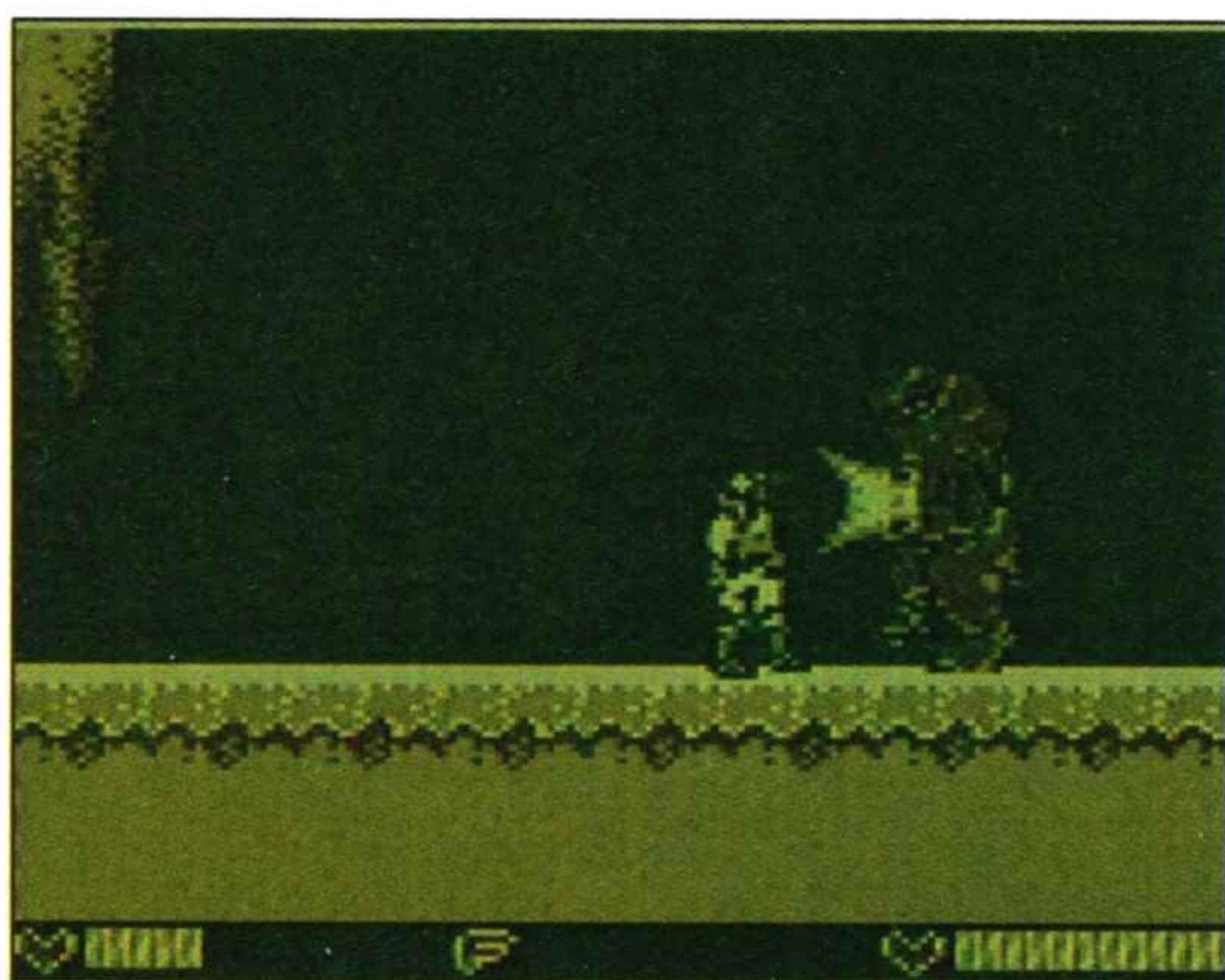
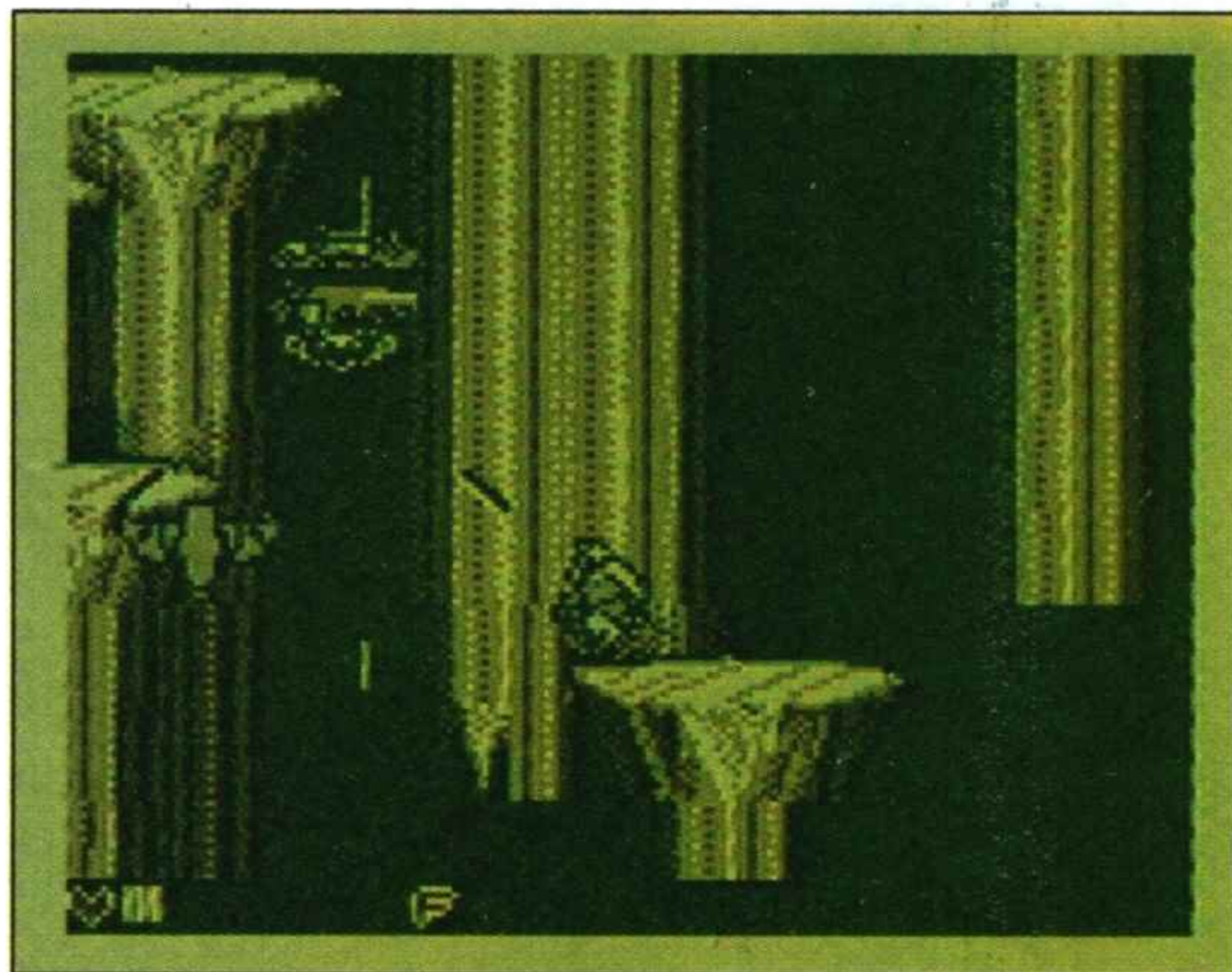
Muove il protagonista
Inserisce la pausa
Salta
Per colpire con l'arma

# The EMPIRE STRIKES BACK

Log

L'eterno scontro tra le generazioni è sempre più problematico. Sembra quasi che vada aggravandosi con gli anni, tanto che in *Star Wars*, ambientato in un lontano futuro, lo scontro tra Luke e quella testa di latta di suo padre assume proporzioni... galattiche.

In questa seconda puntata Luke Skywalker si trova sul pianeta ghiacciato di Hoth, dove sta cercando di organizzare un efficace gruppo in grado di agire contro l'Impero. Nel gioco, naturalmente, Luke è sotto il controllo del giocatore, che deve affrontare una serie di missioni: l'obiettivo dell'ultima è di eliminare una volta per tutte Darth Vader, il cavaliere nero. Lungo il suo cammino, Luke potrà essere aiutato da alcuni mezzi e animali, come lo stranissimo Tauntaun o lo snowspeeder. Entrambi i mezzi dispongono, però, di una loro energia, che non è illimitata, ma che può comunque essere integrata dai vari power-up presenti nel gioco, come i mostriciattoli di cui va ghiotto il Tauntaun. Inizialmente il protagonista ha a disposizione il Tauntaun, la pistola e la sua capacità di salto, normale e potente - quest'ultimo lo si effettua tenendo Luke accovacciato per alcuni istanti. Strada facendo Luke può migliorare le sue capacità, apprendendo delle speciali abilità rappresentate da icone, che risultano utilissime nei punti più difficili del gioco. Queste, come d'altro canto la vita dello stesso Luke, hanno un'energia limitata rappresentata da una barretta, che diminuisce ogni volta che si fa uso dell'abilità o, nel caso dell'energia vitale, ogni volta che si viene colpiti. Quando l'energia vitale si esaurisce, la partita giunge al termine, ma fortunatamente ci sono ben sei possibilità per continuarla, anche se si riprende dall'inizio del livello a cui si era arrivati.

Si ringrazia Newel - MI

Questo bestione non ha per niente l'aspetto di un amico; per sconfiggerlo ci vorranno parecchi colpi.

Ancora qualche colpo e l'alieno smetterà di ostruire il passaggio con i suoi movimenti imprevedibili.

## ABILITÀ

In totale Luke può apprendere, e quindi usare, ben otto abilità.

JUMP HIGHER - permette a Luke di fare salti di notevole altezza, che superano anche quelli potenti.

RUN FASTER - usando questa abilità Luke è in grado di muoversi per le sezioni con una velocità di gran lunga più elevata.

REFLECT - utilissima arma in quanto consente al protagonista di rispedire al mittente i colpi a lui indirizzati.

LEVITATE - permette di svolazzare nell'aria.

CONVERT - un ottimo oggetto che converte l'energia delle abilità in energia vitale.

GUN - accresce la potenza dello sparo della pistola.

SWORD - accresce la potenza dello spadone.

## 62%

## COMMENTO & VOTO

Il gioco, nel complesso, non è niente di speciale. La grafica è un tantino sotto la media, così come il sonoro, davvero monotono. Per quanto concerne la giocabilità troviamo un accettabile sistema di controllo e niente di più. Il problema più grave, non è tanto la dispersività delle caverne di Hoth nella prima sezione, quanto piuttosto l'impossibilità di sondare il punto di arrivo di un salto: gettarsi in un buco è rischioso quanto giocare alla roulette russa, non si sa se si sopravvivrà. Il gioco, comunque, si distingue per la sua varietà.

GB GAMEBOY

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | The Empire Strikes Back |
| Casa | Capcom |
| Distribuzione | Import |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | 6 |
| Livelli di difficoltà | 4 |

## AZIONE

## SOTTO CONTROLLO

Per muovere Luke e dirigere i colpi

Per saltare

Per usare l'arma

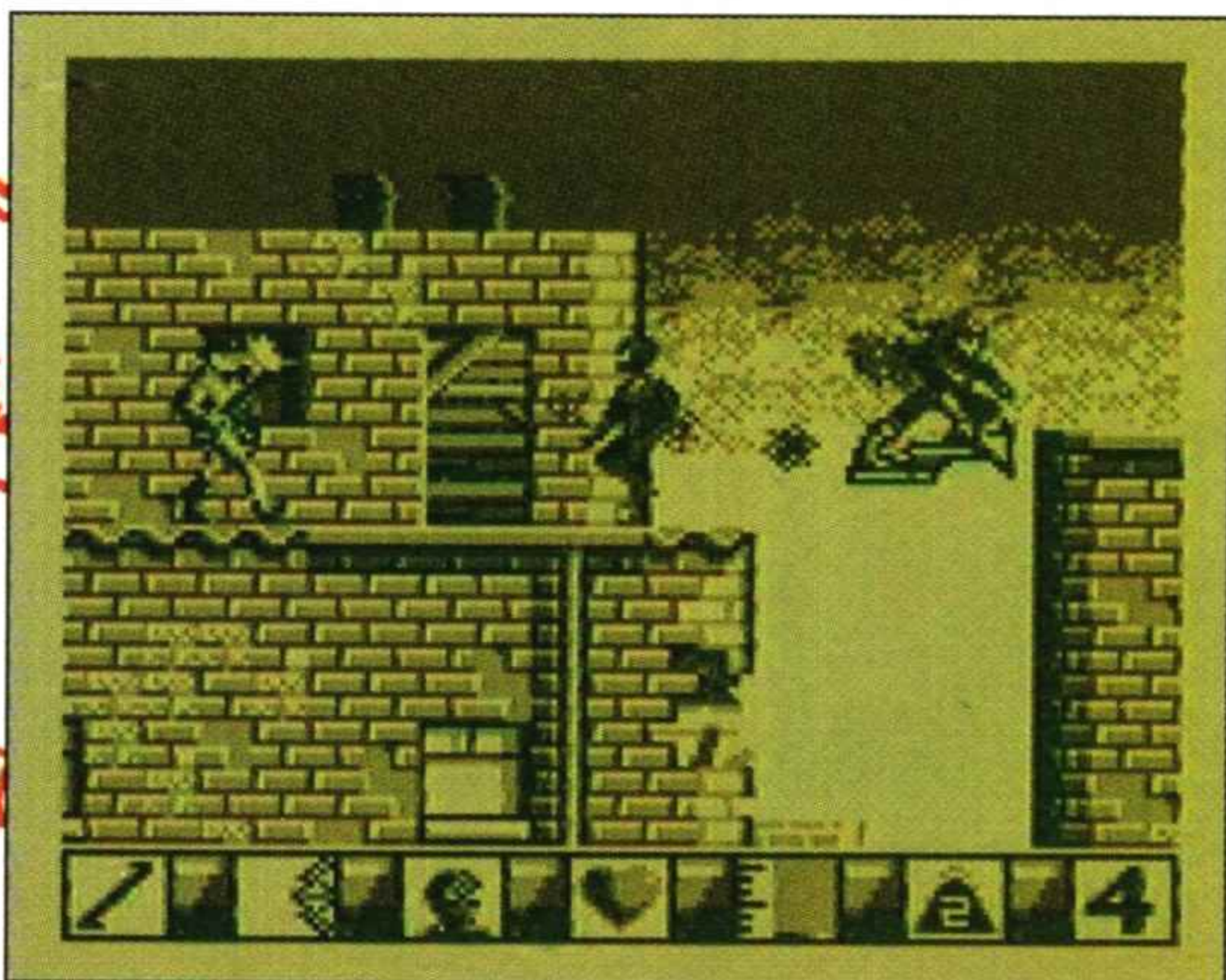
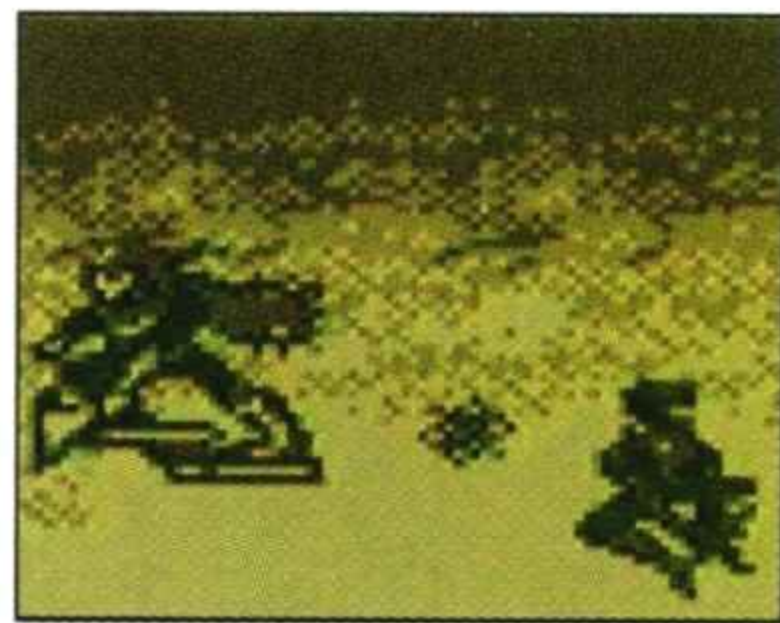
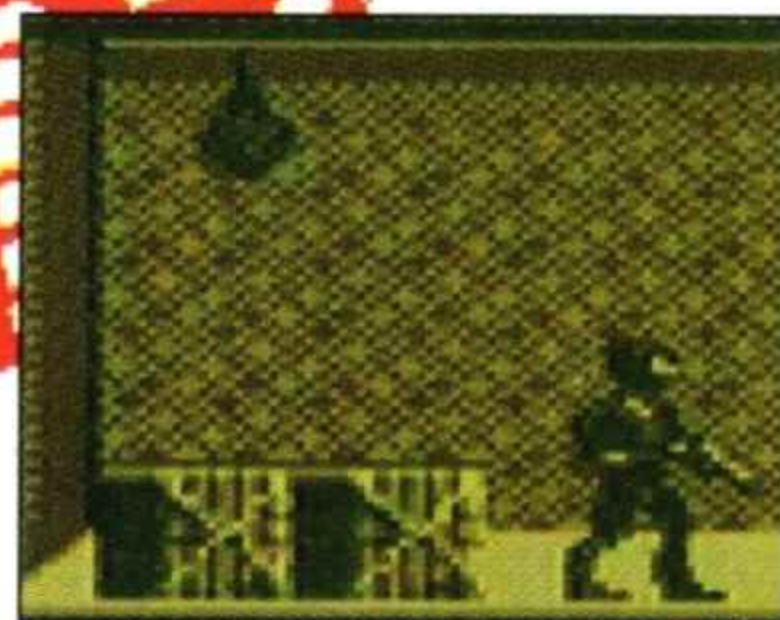
Per iniziare il gioco e per accedere allo schermo delle abilità

Per scendere dal mezzo e per selezionare l'arma

# SPIDERMAN 2

Log

**Con la parola Super-eroe si identifica un personaggio portatore dei più alti e puri valori umani, come il senso della giustizia, dell'ordine e della libertà, che uniti alle sue particolari doti psico-fisiche lo rendono una sicurezza sociale, un vero e proprio paladino dei deboli.**

Ma cosa succede se anche il Super-eroe diventa cattivo e si mette a rubare? Spider-man, anche se questa mattina è sulle prime pagine di tutti i quotidiani ,perché si presume abbia rubato un milione di dollari, non è un ladro. Come dimostrarlo e risolvere la rovente situazione? A voi Gameboy e cartuccia per mettere le cose in chiaro. Per riuscire in questo intento, si deve guidare Spidey attraverso sei intricati e micidiali livelli. L'uso di questi aggettivi non è affatto casuale, perché in ognuno dei livelli bisogna trovare degli oggetti che sono in grado sia di aprire passaggi ostruiti, sia di far utilizzare mezzi speciali, fondamentali per proseguire nel gioco. Inoltre si deve prestare attenzione alla miriade di pazzi scatenati armati fino ai denti, ai liquidi letali e agli animali velenosi e schifosi che si annidano nei tunnel.
Chi ha giocato il titolo precedente avrà già capito che ci sono delle innovazioni sostanziali circa la struttura di gioco, in quanto questi elementi di ricerca ed uso degli oggetti sono praticamente una novità. Tuttavia non stonano, dando quel tocco di varietà alle solite scazzottate che non guasta mai.
Per liberarsi la strada è possibile colpire gli avversari con i pugni, con i calci e con le ragnatele, che comunque hanno sempre le classiche funzioni, come aiutare Spidey ad arrampicarsi sui muri e dargli un utile sostegno per volteggiare da un palazzo all'altro. La durata del gioco è direttamente proporzionale alle vite, e all'energia di ognuna di queste. Sia l'energia vitale che quella della ragnatela può essere aumentata se si trovano gli appositi contenitori: cuoricini per la prima e sacchi per la seconda. I pallini, invece, rappresentano le vite-extra.

**A destra: Il povero Uomo Ragno deve vedersela anche con dei perfidi cecchini. Vigliacchi!**
**Sotto: Hobgoblin ci darà del filo da torcere a bordo del suo mini-aliante jet.**

## COMMENTO & VOTO

# 69%

Gli elementi di ricerca ed uso oggetti non sono niente male, ma a volte risultano essere troppo banali e privi di difficoltà. Anche se la grafica e il sonoro sono di buona qualità, così come la giocabilità, il gioco presenta un piccolo difetto: la scarsa longevità. Per sopperire a questo problema non è stata introdotta nel gioco alcuna possibilità di continuare, ma una volta che si prende un po' la mano e si procede speditamente, questo espediente può risultare insufficiente. Non voglio certo dire che sono sufficienti alcune partite per terminare il gioco, che anzi all'inizio può risultare ostico, ma è certo che non passeranno neppure mesi. Giudizio critico: bello finché dura.

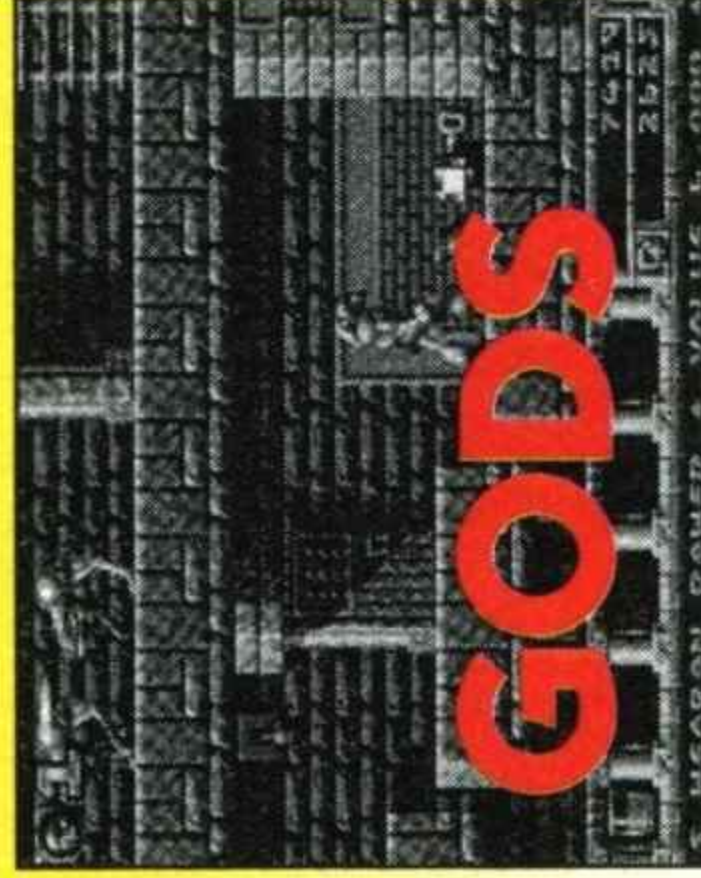
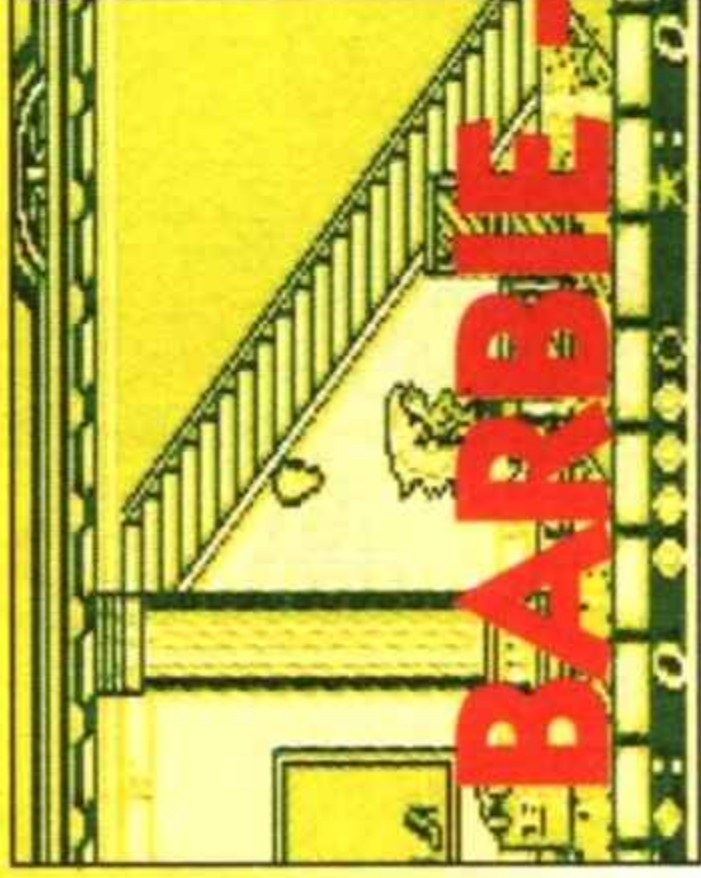
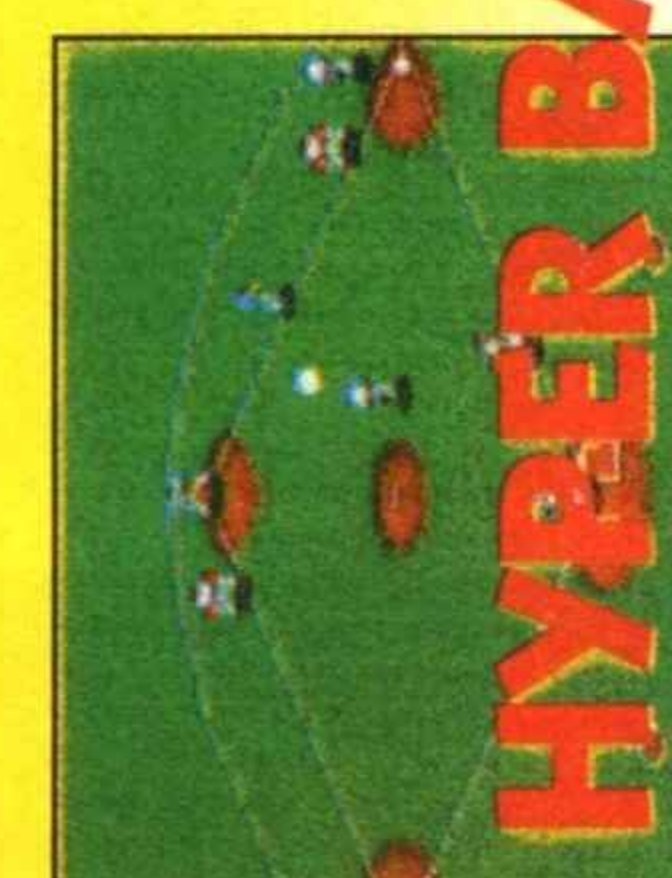
GB GAMEBOY

## SCHEDA TECNICA

| | |
|---|---|
| Titolo | Spiderman 2 |
| Casa | Ljn |
| Distribuzione | Halifax |
| N°Giocatori | 1 |
| Continua? | No |
| Livelli di difficoltà | 1 |

# AZIONE

## SOTTO CONTROLLO

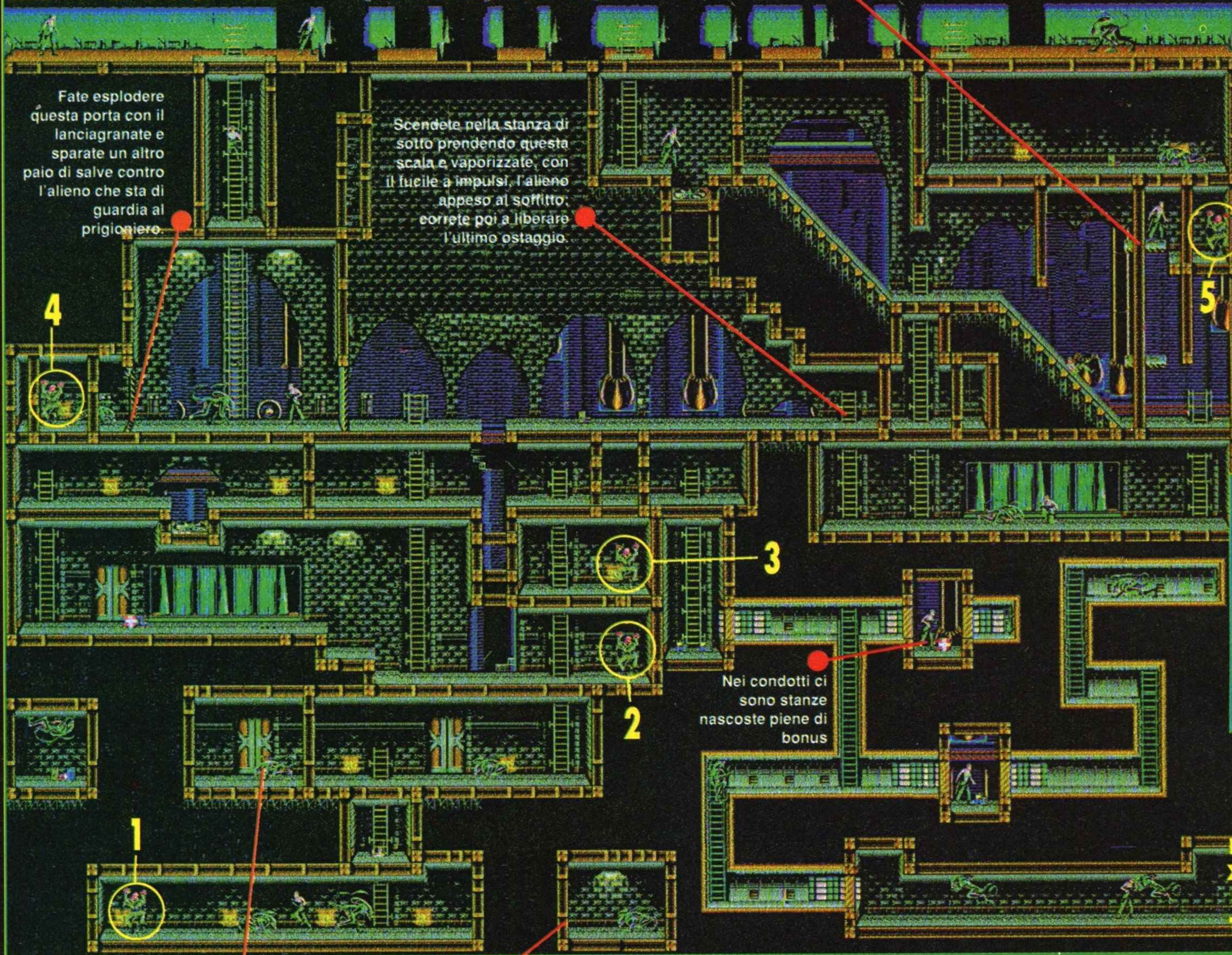
Per muovere Spider-man
Per tirare i pugni ed usare la ragnatela
Per tirare i calci e per saltare
Per selezionare un oggetto dall'inventario
Per iniziare e mettere in pausa il gioco

# GAME Flash

| TITOLO | CASA | CONSOLE | DISTRIBUZIONE | GENERE | GIOCATORI | CONTINUA | GRAFICA | SONORO | LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | COMMENTO | VOTO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CALIFORNIA GAMES II | DTMC | **SNES** | **Import** | **Sportivo** | **1-8** | **No** | **6/10** | **6/10** | **1** | Dopo il successo di *California Games* , ecco che anche il secondo episodio giunge per il vostro SNES. Questa volta potrete divertirvi sulle coste californiane a tirare bombe d'acqua in deltaplano, a fare uno slalom con un Jet-surf, a divertirvi con uno Snow-board, a viaggiare sulla cresta dell'onda in Body-boarding, o ad usare lo skate sulle piste speciali. Come al solito potrete allenarvi o concorrere insieme ai vostri amici, fino a 8 giocatori. Sempre divertente in gruppo, rischierete di annoiarvi se ci giocate da soli. I nostalgici potrebbero apprezzarlo anche se avrebbero potuto migliorare notevolmente la realizzazione che si rivela piuttosto scadente. | 60 |
| GODS | **Mindscape** | **SNES** | **Import** | **Piattaforme** | **1** | **P.** | **9** | **8** | **1** | Il gioco è stato convertito alla stragrande (è stato anche un po' migliorato) e non ha perso nulla del suo interesse. Dovrete farvi strada attraverso quattro mondi pieni zeppi di mostri e trappole, una più perfida dell'altra, sconfiggendone i rispettivi guardiani, per guadagnarvi un posto nell'Olimpo degli Dei. Durante il vostro lungo e spericolato cammino potrete raccogliere una moltitudine di oggetti molto utili e spesso indispensabili alla vostra progressione. I tesori raccolti potranno poi essere convertiti in denaro e usati per comprarvi nuove armi o alcuni oggetti dai negozianti sparsi nei vari mondi. Un ottimo acquisto per gli appassionati del genere! | 93 |
| BARBIE - GAME GIRL | Hi-Tech | Game Boy | Import | Piattaforme | 1 | 3 | 5/10 | 6/10 | 1 | Il solito platform con pretese di gioco per ragazze. Altro che Game Girl, questa cartuccia doveva avere come sottotitolo Game Baby soprattutto per la sua facilità!! La vostra "bambolina" dovrà superare tremende avventure nella sua giornata di shopping sfrenato trasformandosi a seconda dei bonus che riuscirete a raccogliere in Barbie-aerobica o in Super Barbie. Un'idea davvero poco riuscita. È un vero peccato perché alcuni fondali sono discreti come anche alcuni degli sprite (solo quelli dei nemici), davvero ben realizzati, che avrebbero fatto la gioia di molti di voi, se inseriti in un contesto migliore! Ne facciamo volentieri meno. | 55 |
| CYBORG JUSTICE | Sega | Megadrive | Import | Picchiaduro | 1-2 | No | 8 | 5 | 3 | In una futuristica epoca post-nucleare, la razza umana è stata schiavizzata dalle macchine e, nelle vesti di un sofisticato cyborg, sarà compito del giocatore eliminare questa ennesima minaccia dell'umanità attraverso numerosi livelli pieni di nemici, da affrontare a suon di cazzotti in scontri all'ultimo sangue.<br>Insomma il classico picchiaduro a scorrimento orizzontale sulla falsariga di *Golden Axee* che vanta animazioni molto curate ma è penalizzato dalla scarsa varietà e dalla eccessiva difficoltà del gioco. Consigliato solo ai fanatici del genere. | 70 |

| Gioco | Produttore | Sistema | Distributore | Genere | Giocatori | | | | | Commento | Voto |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRINCE OF PERSIA | Viktor | Mega Drive | Giochi Preziosi Mega CD | Piattaforme | 1 | Sì | 6/10 | 8/10 | 1 | Questo gioco ha sicuramente vinto il Guinnes dei primati per il maggior numero di conversioni possibile: da Amiga a Game Boy, da PC a Super Nintendo, da Game Gear, finalmente, a Mega CD... Questa non è sicuramente (nonostante la lunga introduzione in perfetto stile "Manga", il sonoro e le voci digitalizzate) una delle migliori: il sistema di controllo non è particolarmente ben realizzato e la grafica non fa onore alle possibilità della console. Rimane, comunque, un classico che non può mancare nella vostra ludoteca, soprattutto se siete amanti dei giochi di Piattaforme. | 79 |
| CAPTAIN NOVOLIN | RayaSystem | SNES | Import | Azione/Educativo | 1 | Sì | 5/10 | 5/10 | 1 | Captain Novolin è un altro di quei megalomani in calzamaglia che un giorno decidono di diventare super-eroi e salvare il mondo. Il nemico in questione è una banda di alieni che vuole decimare la popolazione terrestre, con i cibi grassi. Infatti, il nostro eroe, come tutti, ha anche lui il suo tallone d'Achille: il diabete. Armatevi di molto coraggio e della vostra dose di insulina ("prescritta dal medico", come dice il manuale) e gettatevi nella mischia raccogliendo i cibi più adatti alla vostra dieta (da diabetico) evitando, di fatto, i cibi con troppi zuccheri! Il gioco fa parte di quel filone, molto sfruttato, dei giochi educativi, ma purtroppo non riesce ad accattivarsi, l'interesse del videogiocatore, anche se fornisce dati precisi sul diabete. | 50 |
| OUTLANDER | Sega | Megadrive | Giochi Preziosi | Azione | 1 | No | 7/10 | 7/10 | 3 | I programmatori della Sega ce la mettono proprio tutta per emulare il Mode 7 sul Megadrive. Purtroppo, però, nella maggior parte dei casi questi effetti danneggiano notevolmente la giocabilità, per via dei rallentamenti causati dalle scarse potenzialità (in questo campo) del 16-bit Sega. Ne è un esempio lampante questo *Outlander*, che vede il giocatore nei panni di un eroe solitario, in un futuro postnucleare, deciso a ripulire la terra dai malviventi, a bordo della sua auto super corazzata. Poteva essere una buona idea, ma la giocabilità risente troppo dei problemi sopra citati, senza contare l'azione poco varia e l'elevato grado di difficoltà. | 60 |
| BULLS vs BLAZERS | **Electronic Arts** | **Snes** | **Import** | **Sportivo** | **1/2** | **P.** | **6/10** | **5/10** | **1** | La versione del gioco di pallacanestro per SNES non è del livello di *Ea Hockey*. La grafica non è fluida e il gioco è noioso. Unico pregio del gioco nella versione originale era la somiglianza dei giocatori con quelli reali.<br>La pelata di Jordan, il taglio di capelli di Ewing nella versione per SNES sono solo accennate. Anche se i nomi dei giocatori sono quelli reali e la presenza delle varie statistiche lo possono rendere interessantee per gli appassionati del genere. Se cercate un basket puntate su altri titoli come *Super Slam Dunk* oppure *Tecmo Super Nba Basketball.* | 65 |
| HYPER BASEBALL 93 | **Sega** | **Gamegear** | **Import** | **Sportivo** | **1/2** | **No** | **7/10** | **7/10** | **1** | Questa nuova cartuccia è un vero e proprio gioiellino! Si può disputare un incontro singolo oppure collegarsi con un amico. La grafica è quanto di meglio si possa chiedere a un piccolo schermo LCD, con sprite grossi e ben definiti, e l'unico difetto è la lentezza dei movimenti dei giocatori. le inquadrature dall'alto risultano ugualmente comprensibili e un pratico radar ci illustra i movimenti dei giocatori sulle basi. Il sonoro è davvero carino con alcune frasi digitalizzate che sottolineano le fasi salienti del gioco. Insomma, se fossi in voi non me lo lascerei scappare. | 70 |
| WARPSPEED | **Ballistic/Accolade** | **SNES** | **Import** | **Sparatutto** | **1** | **P.** | **6/10** | **5/10** | **1** | Proponendosi come una sorta di *Wing commander*, per quanto riguarda le sequenze di combattimento non è malaccio, con un ottimo uso del mode 7 e dei colori. L'azione è però un po' rarefatta e piatta, con successioni continue di attacchi nemici e asteroidi, un po' noiose per la loro dinamica semplicistica. In confronto a *WC* il gioco fa acqua da tutte le parti e manca decisamente di atmosfera...dopo aver risposto alla radio un paio di volte ed aver attraversato anche un solo buco nero, troverete *Warpspeed* stimolante quanto una banana morta. | 55 |

Già in partenza l'azione degli xenomorfi è veloce e furiosa e, per di più, avete anche i minuti contati. Dovrete liberare gli otto ostaggi imbozzolati qui sotto assolutamente senza perdere tempo. Usate questo livello per familiarizzare con le vostre armi. Agilità e tempismo saranno essenziali, nei livelli successivi, per non perdere troppa energia. Come potete vedere, ci sono parecchie munizioni extra e molti power-up da raccogliere che possono rappresentare per voi una fuga sicura. Vi consigliamo, comunque, di sbrigarvi nel minor tempo possibile, perché se completerete il livello in meno di 1 minuto e 30 secondi otterrete un bonus di ben 50000 punti.

Quando salirete su questa piattaforma per liberare l'ostaggio numero 6, un alieno arrampicamuri piomberà giù dal soffitto. Lanciate un po' di bombe a mano nella sua direzione, mentre scendete, in modo da da evitare inutili perdite di energia.

## Livello 2 - Mission

Fate esplodere questa porta con il lanciagranate e sparate un altro paio di salve contro l'alieno che sta di guardia al prigioniero.

Scendete nella stanza di sotto prendendo questa scala e vaporizzate, con il fucile a impulsi, l'alieno appeso al soffitto: correte poi a liberare l'ultimo ostaggio.

Saltate via da questa piattaforma poco prima che arrivi al suolo in modo da evitare gli alieni di sotto. Fate esplodere la porta e correte verso il terzo ostaggio.

Nei condotti ci sono stanze nascoste piene di bonus

1 2 3 4 5

EXIT

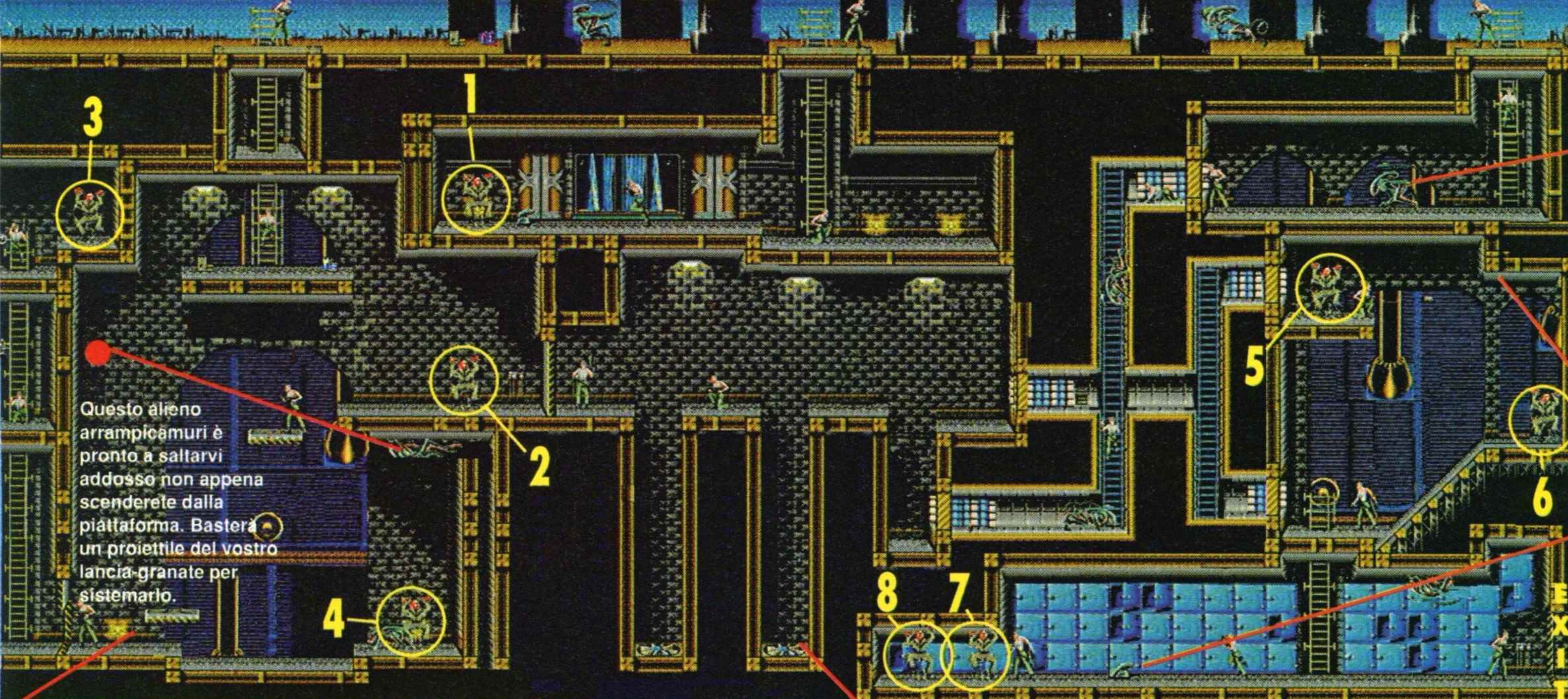
Comincerete il livello da questo punto e sarete subito attaccati da un alieno piuttosto affamato. Fatelo fuori, saltate a sinistra, nella stanza segreta, e fate il pieno di munizioni.

Questa stanza segreta non contiene nient'altro che un alieno agguerrito. Lasciatelo in pace e correte a liberare il secondo ostaggio.

Questo livello è nel centro della prigione. Vi troverete le prime stanze segrete, a cui potrete accedere semplicemente saltando attraverso le pareti apparentemente solide. Queste stanze contengono molti bonus ma anche creature xenomorfe. State attenti agli alieni che compaiono quando vi allontanate da certe scale.

**Ecco l'ultima conversione della Acclaim per il Sega Mega Drive. Se il film vi ha deluso, forse questo titolo potrà darvi più soddisfazione. Nel gioco, Ripley, al contrario di quanto appare nel film, non dovrà fronteggiare un singolo Alien ma centinaia e centinaia di xenomorfi assetati di sangue, nella prigione del pianeta Fiorina 161. Per riuscire nella sua dura impresa la nostra eroina ha a disposizione un arsenale pesante (tutte armi riprodotte fedelmente dalla trilogia cinematografica). La sua missione è semplice: salvare gli ostaggi, uccidere gli alieni e naturalmente salvare la pelle!!!**

# ALIEN³

## Livello 1 - Mission

Gli alieni sono posizionati intelligentemente nei punti chiave di ogni livello, e questo no fa eccezione. Fatelo fuori e correte verso il primo condotto di aerazione del gioco.

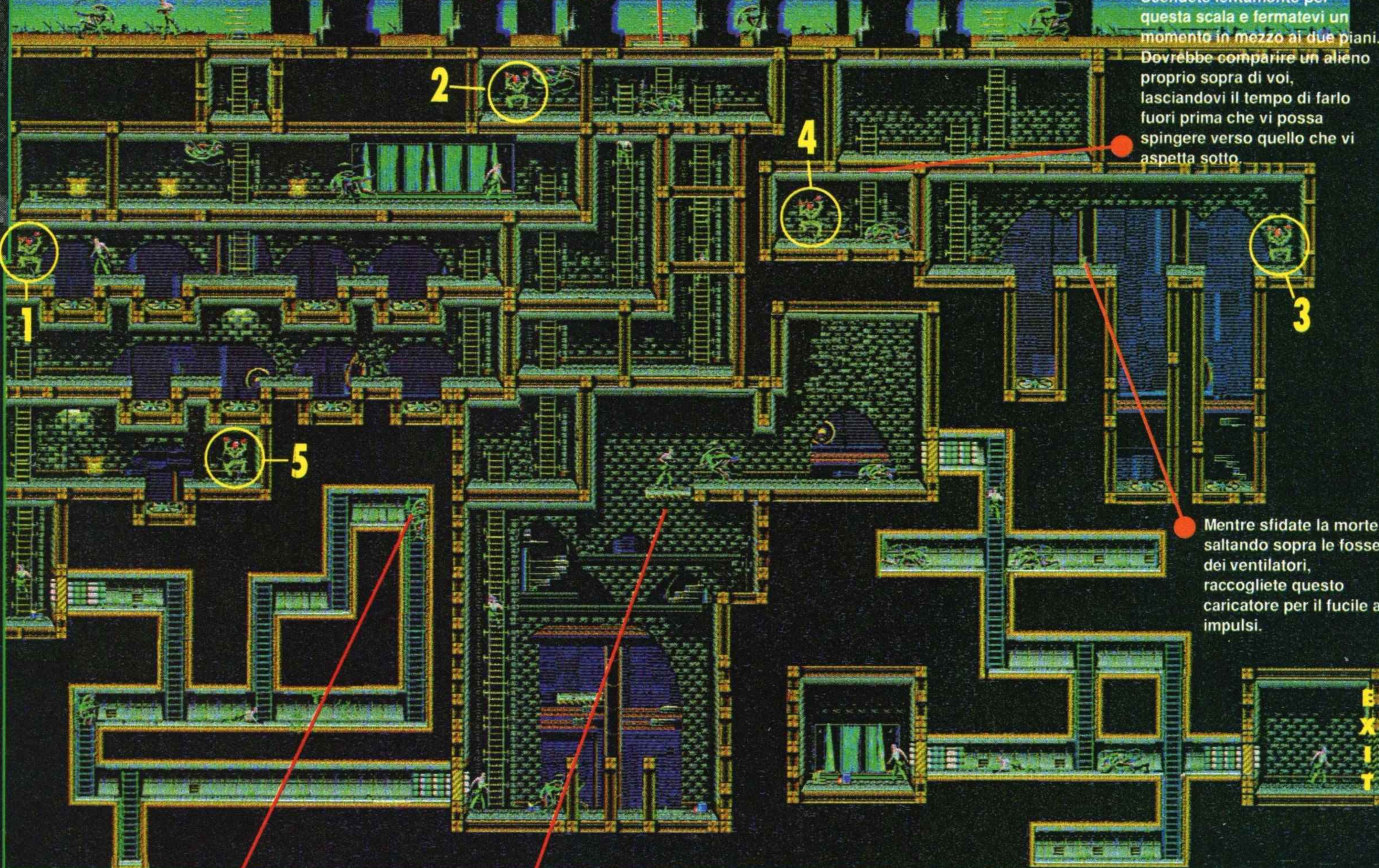
Dopo aver liberato il quinto ostaggio disintegrate l'alieno sul soffitto e saltate sulla piattaforma di destra, in modo da liberare l'ostaggio numero 6.

Questo alieno arrampicamuri è pronto a saltarvi addosso non appena scenderete dalla piattaforma. Basterà un proiettile del vostro lancia-granate per sistemarlo.

Avanzate prudentemente verso i due ultimi ostaggi. In questo punto un alieno-talpo salterà fuori dal pavimento senza preavviso per farvi la pelle.

Saltate prudentemente questi burroni, se non volete che i ventilatori facciano a fettine la vostra barra di energia.

L'azione è intensa anche in superficie. Continuate a sparare mentre correte o sarà troppo tardi quando vedrete un alieno corrervi incontro a zanne scoperte. Se avete poche munizioni, potrete ricaricare le armi con un bonus all'estremità destra.

## Livello 3 - Mission

Scendete lentamente per questa scala e fermatevi un momento in mezzo ai due piani. Dovrebbe comparire un alieno proprio sopra di voi, lasciandovi il tempo di farlo fuori prima che vi possa spingere verso quello che vi aspetta sotto.

Mentre sfidate la morte, saltando sopra le fosse dei ventilatori, raccogliete questo caricatore per il fucile a impulsi.

Gli alieni vi aspettano dietro ogni angolo. Vi conviene seguire il giusto percorso o subirne le conseguenze.

Quando arrivate in cima, sparate verso l'alto con il fucile a impulsi in modo da far fuori l'alieno che sta per saltarvi addosso.

Il livello Tre comincia già a essere abbastanza complicato. Anche se ci sono solo cinque ostaggi, sono sparsi per tutto il livello ed è piuttosto difficile trovarli. Fortunatamente non ci sono molte sorprese e, se non vi perdete nel labirinto di condotti, dovreste farcela in un colpo solo.

# IL PRIMO GUARDIANO

Vi conviene raccogliere tutte le munizioni che troverete nella stanza, prima di affrontare il mostro, in modo da prepararvi adeguatamente allo scontro.

l'alieno salta da una parte all'altra della stanza. Posizionate Ripley in mezzo e sparategli alla schiena. Usate le granate.

Vi verrà dato un aiuto quando mancheranno solo 45 secondi allo scadere del tempo. Dal soffitto cadranno alcuni power-up indispensabili per sconfiggere l'avversario.

Avete ridotto a brandelli il nemico xenomorfo e potete procedere verso il quarto livello.

## Livello 4 - Mission

Questa linea tratteggiata mostra un passaggio segreto pieno di power-up.

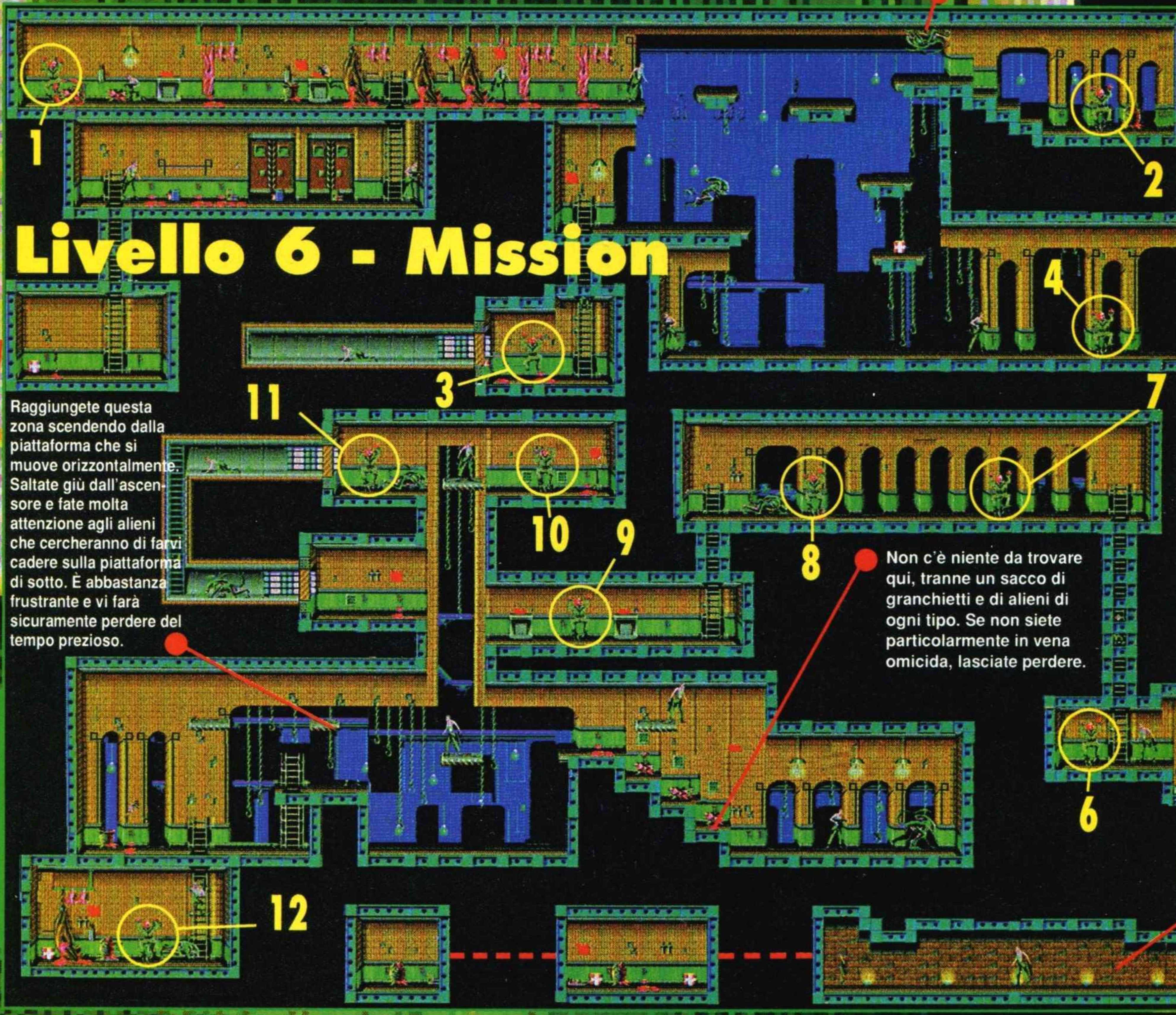
Un alieno aspetterà Ripley in questo condotto di aerazione. Usate il fucile a impulsi per evitare che gli pianti addosso i suoi denti affilati.

Con la vostra riserva di munizioni al massimo, fatevi strada attraverso queste porte blindate per raggiungere il quinto ostaggio.

Saltate oltre questo muro per scoprire un sacco di bonus nascosti.

Vi conviene far saltare l'alieno dalla seconda piattaforma se volete evitare guai mentre salvate l'ostaggio numero 2.

## Livello 6 - Mission

La missione comincia in questa stanza isolata. Raccogliete il bonus d'energia (sono sempre punti!) e salite verso il primo prigioniero. Il suolo è coperto di cadaveri dissanguati e di granchietti xenomorfi. Continuare a sparare quando vi avvicinate ai prigionieri: ricordatevi che sono sempre sorvegliati da qualche alieno.

Raggiungete questa zona scendendo dalla piattaforma che si muove orizzontalmente. Saltate giù dall'ascensore e fate molta attenzione agli alieni che cercheranno di farvi cadere sulla piattaforma di sotto. È abbastanza frustrante e vi farà sicuramente perdere del tempo prezioso.

Non c'è niente da trovare qui, tranne un sacco di granchietti e di alieni di ogni tipo. Se non siete particolarmente in vena omicida, lasciate perdere.

In questo livello dovrete liberare ben 12 ostaggi. Assicuratevi di conoscere bene il giusto percorso prima di muovervi, dato che il tempo è molto importante se volete sopravvivere. Gli alieni si faranno sempre più aggressivi, e vi consiglio caldamente di stare attenti agli arrampicamuri: non aspettano altro che saltarvi addosso quando vi avvicinate a un ostaggio.

# Livello 5 - Mayhem

Questa parte del complesso è infestata da granchietti xenomorfi, quelli che vi saltano addosso e vi si attorcigliano al viso per deporvi dentro le uova (bleah!). Vi salteranno addosso non appena vi avvicinerete, quindi fate molta attenzione. Se uno di loro riesce nel suo intento, muovete velocemente la croce direzionale per liberarvene e riempiteli di piombo prima che tornino all'attacco. Le stanze segrete si faranno più difficili da trovare e gli alieni cominceranno a nascondersi appena oltre il confine dello schermo. Attenti!

Questa piattaforma porterà Ripley sulle piattaforme in alto, dove potrà trovare una ricarica per il Lanciagranate. Saltate da qui verso la piattaforma a destra e liberate l'ottavo ostaggio.

...rete il ...o in questo ...to, con una ...lla ricarica di ...nergia. Lasciatela momentaneamente perdere e uccidete l'alieno che vi troverete davanti. Raccogliere il prezioso bonus solo se il vostro livello di energia è molto basso.

"Come, nessun ostaggio da liberare?", direte voi? Beh, è vero. Ma sembra che la popolazione aliena abbia avuto un vero e proprio boom demografico. Ci sono molti power-up da raccogliere, ma dovrete comunque stare attenti se volete passare attraverso lo sbarramento di alieni-talpa che tenteranno di bloccarvi. Restate sulla destra e...Niente prigionieri!

Se non siete riusciti a raggiungere il secondo prigioniero venendo da sinistra, potrete sfruttare un passaggio segreto che può essere raggiunto solo dalla scala inferiore. Ci sono anche munizioni extra.

Se siete arrivati fino a questa porta, con l'ascensore, potrete superarla e trovare molti bonus. Il problema è che non dovreste affatto trovarvi qui, e il tempo continua a correre!

Avventurandovi in questo corridoio potrete trovare preziosi power-up posti nelle stanze nascoste (come illustrato). Andate a raccoglierli solo se avete tempo da perdere.

Per aprire questa porta (non è possibile farla saltare con le armi) dovrete premere l'interruttore (schiacciando in alto sulla croce direzionale). Quando arriverà l'ascensore, premete, invece, verso il basso, e lanciatevi verso i pericolosi alieni.

Dimenticate la zona superiore e scendete in quest'area. C'è una ricarica di energia da raccogliere verso sinistra, ma andateci cauti perché gli alieni sbucheranno fuori da ogni parte.

Usate questo ascensore e scendete per la scala a sinistra. Correte, sempre verso sinistra, raccogliete le munizioni e infilatevi nel condotto di aerazione.

Lanciate un paio di granate per liberarvi dell'alieno sotto di voi.

Aspettate che lo xenomorfo distrugga questa porta e fatelo fuori con una qualsiasi arma.

Ci sono ancora molti alieni pronti a impedirvi di raggiungere l'uscita. Fatevi strada con il vostro fucile a impulsi.

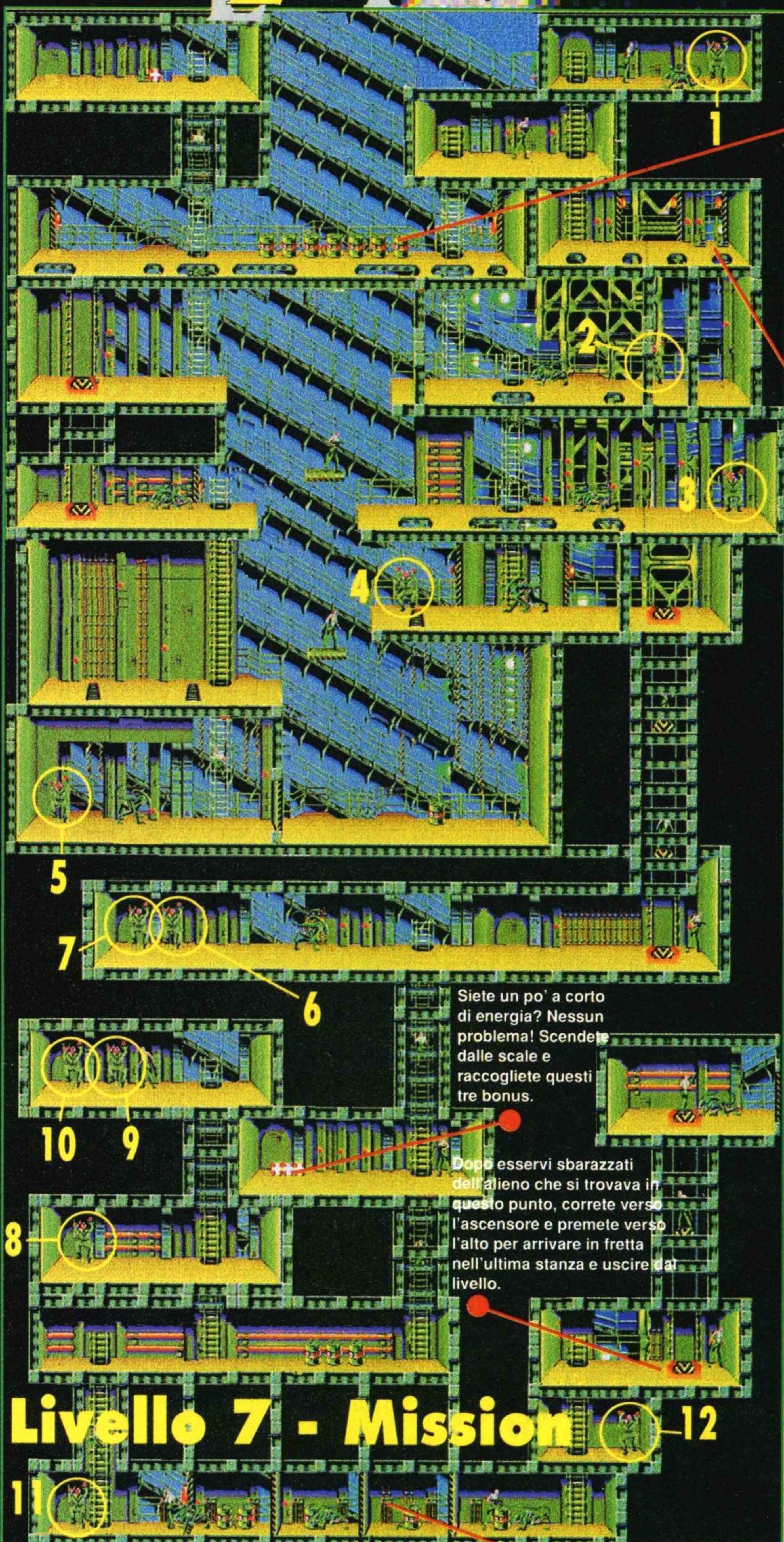
EXIT

EXIT

5

## IL SECONDO GUARDIANO

Questa bellezza è praticamente identica al primo guardiano: attraverserà la stanza da una parte all'altra, sputando acido letale. Sparate qualche granata non appena Ripley appare sullo schermo per avere un po' di vantaggio. Se lo schermo lampeggia, significa che avete colpito il nemico.

Quando l'alieno salterà sulla prima piattaforma, piazzatevi sotto e aspettate che scenda per spararigli addosso tutto quello che avete a disposizione. Ripetete la tattica mentre l'alieno si muove tra le due piattaforme, ma fate attenzione all'acido: dovrete cercare di capire quando verrà lanciato per evitarlo. Quando il tempo giungerà a un minuto e 8 secondi dal soffitto cadranno numerosi power-up che vi daranno una mano.

Questo livello è pieno di barili di petrolio. Potrete usarli come arma sparandogli contro qualche granata: esploderanno in successione, proiettando numerose schegge sugli alieni. Correte nella direzione opposta, quando li fate esplodere, se non volete subire la stessa sorte.

Non ci sono alieni in questa stanza e potrete trovarvi caricatori extra per il vostro fucile a impulsi. Correte a raccogliere il bottino, ma usatelo con parsimonia.

Siete un po' a corto di energia? Nessun problema! Scendete dalle scale e raccogliete questi tre bonus.

Dopo esservi sbarazzati dell'alieno che si trovava in questo punto, correte verso l'ascensore e premete verso l'alto per arrivare in fretta nell'ultima stanza e uscire dal livello.

# Livello 7 - Mission

Siete solo a metà del gioco e l'azione non vi lascia un solo minuto di respiro! La mancanza di tempo è il peggior nemico di questo livello. Le munizioni extra sono poche e distanziate tra loro, quindi usate i vostri proiettili con parsimonia, mentre correte attraverso questo dedalo di stanze. Cos'era quel grido che ho appena sentito?

Questa zona va attraversata con prudenza: i barili di petrolio e gli alieni la rendono particolarmente pericolosa. Tenetevi a distanza e fatevi strada facendo saltare i barili con il vostro fucile a impulsi, il più velocemente possibile.

# Livello 9 - Mission

In questo livello dovrete salvare altri otto prigionieri. Dire che si tratta di un complesso molto ampio è un eufemismo. Grazie al cielo, gli alieni non sono molti: la vera sfida consiste nel riuscire a trovare in tempo la strada giusta tra ascensori, labirinti e passaggi segreti. Per eliminare gli alieni che vi aspettano sotto le scale, usate questa tecnica: scendete e, quando li vedete muovere, tornate subito su, per poi vaporizzarli con la vostra arma.

All'inizio del livello non troverete pericoli immediati. Correte verso sinistra e lasciatevi cadere per liberare il primo prigioniero. Cadete di nuovo nel buco alla sua destra per guadagnare tempo.

Saltate correndo sopra questo burrone e usate l'ascensore per raggiungere il secondo prigioniero. Tornate indietro, saltate di nuovo e scendete le scale per incontrare i simpatici alieni nella piattaforma sotto di voi.

Ecco altri bonus per tentare la nostra eroina. Raccoglieteli, finché siete in tempo!

# Livello 8 -Rescue

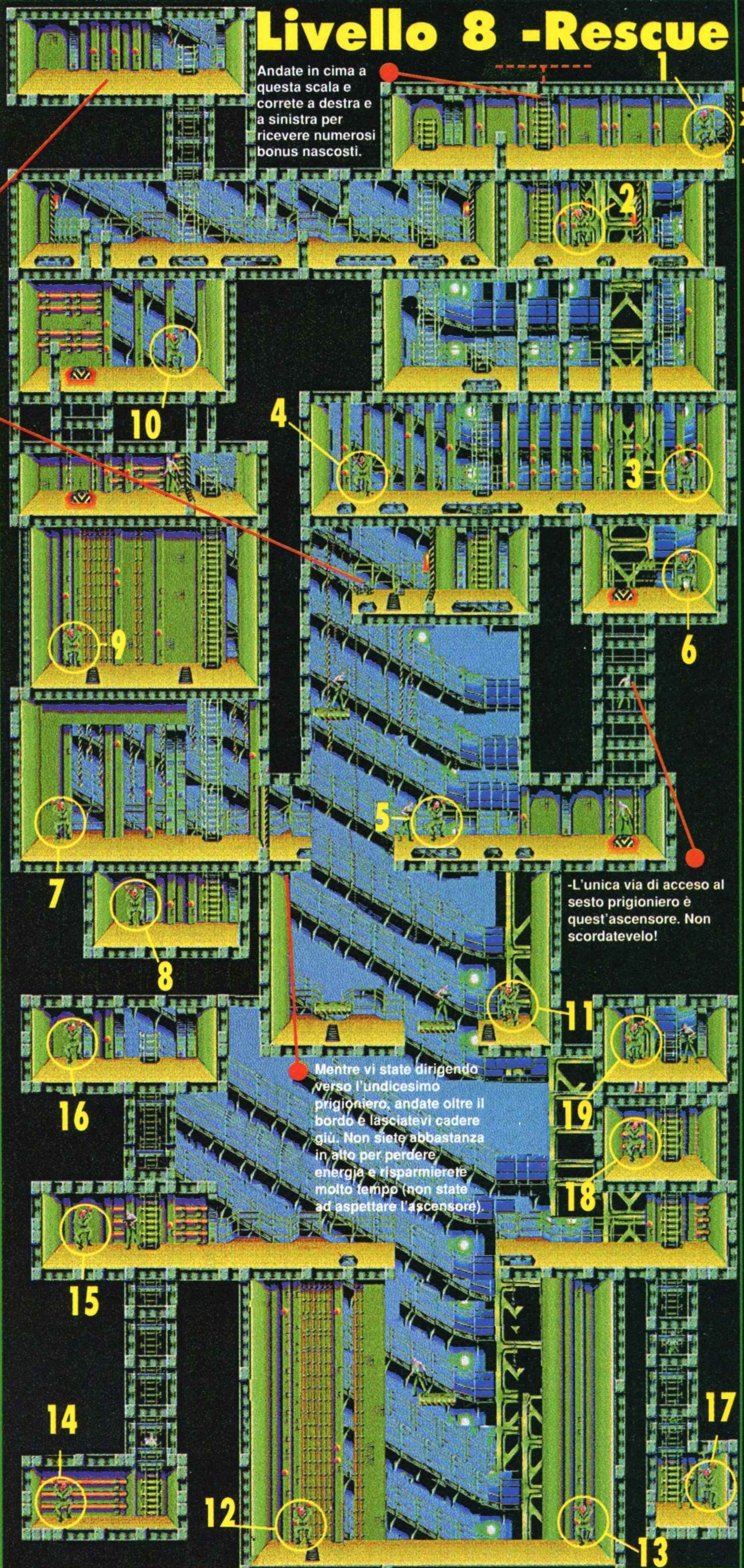
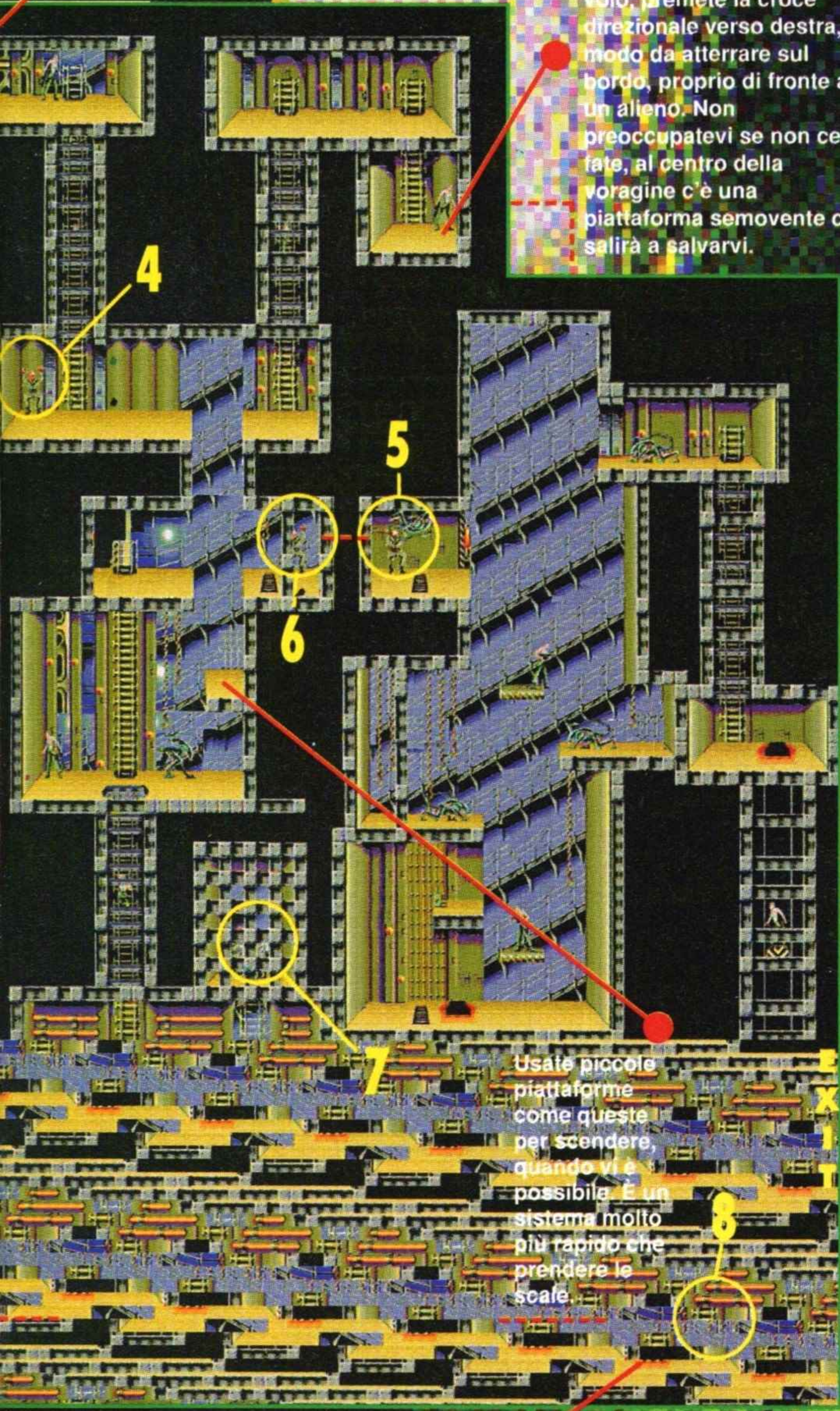
In questo livello sembra che gli alieni si siano concessi una piccola pausa, lasciando così a Ripley una caterva di prigionieri da liberare. Suona troppo bello per essere vero? Beh, non sapendo dove sono i prigionieri potrebbe essere un'inferno, ma Gippi è giusto qui per aiutarvi Liberateli nell'ordine indicato sulla mappa e dovreste farcela senza problemi.

Andate in cima a questa scala e correte a destra e a sinistra per ricevere numerosi bonus nascosti.

Inizierete il livello in questo punto. Non c'è proprio tempo da perdere, quindi correte giù per la prima scala.

Anche se non ci sono alieni raccogliete queste munizioni: potrebbero tornare utili per il livello 9!

Continuate da questa parte. Non incontrerete alieni finche non raggiungerete il quinto prigioniero.

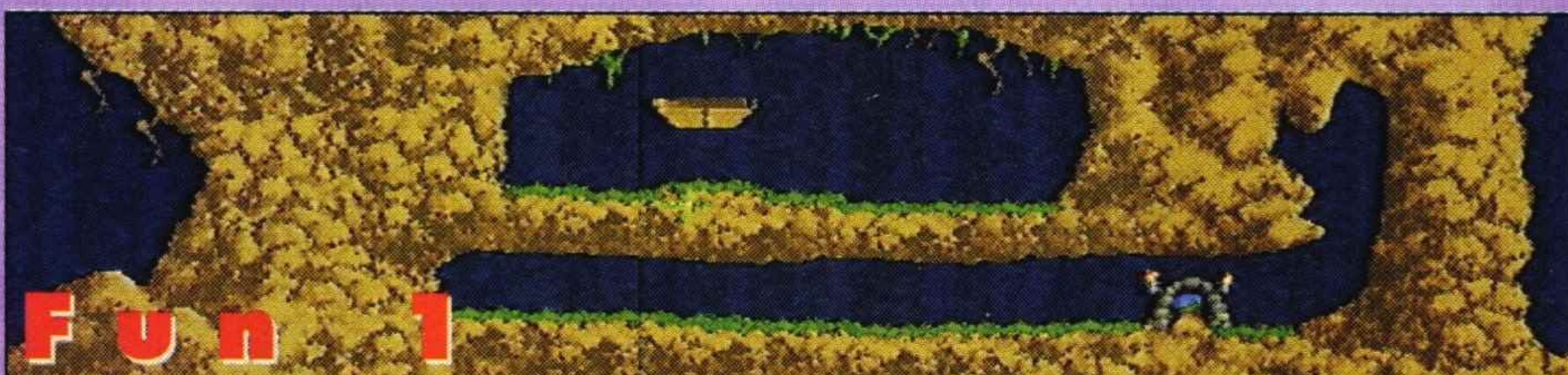
Saltate oltre il muro, ma preparatevi a cadere nella stanza di sotto. Durante il volo, premete la croce direzionale verso destra, in modo da atterrare sul bordo, proprio di fronte a un alieno. Non preoccupatevi se non ce la fate, al centro della voragine c'è una piattaforma semovente che salirà a salvarvi.

-L'unica via di acceso al sesto prigioniero è quest'ascensore. Non scordatevelo!

Mentre vi state dirigendo verso l'undicesimo prigioniero, andate oltre il bordo e lasciatevi cadere giù. Non siete abbastanza in alto per perdere energia e risparmierete molto tempo (non state ad aspettare l'ascensore).

Usate piccole piattaforme come queste per scendere, quando vi è possibile. È un sistema molto più rapido che prendere le scale.

Questi alieni sputa-acido diventano sempre più perfidi di livello in livello. Il prigioniero numero 8 è stato nascosto in questa stanza segreta, ma non basta questo piccolo contrattempo per scoraggiare la nostra Ripley.

EXIT

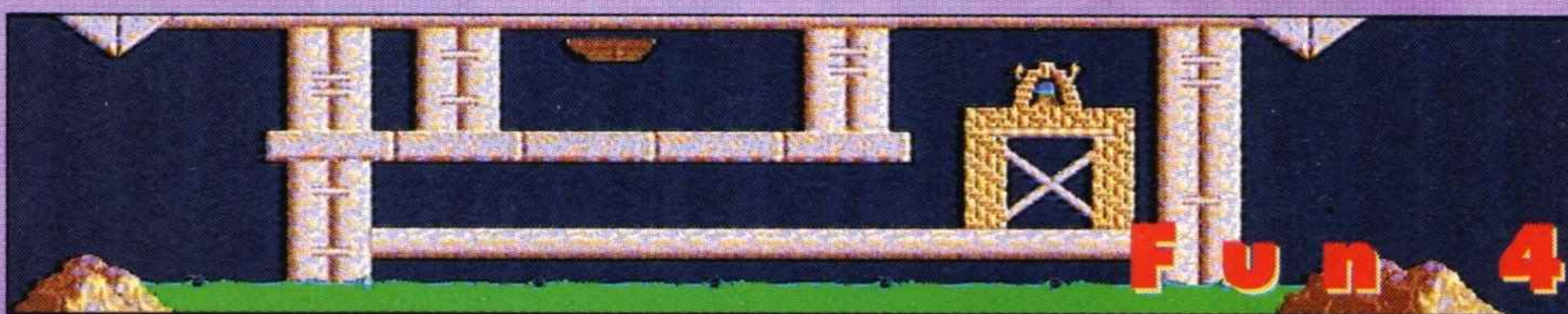
EXIT

Fun 1

Fate come vi viene consigliato e scavate! Per finire il livello più in fretta, aumentate l'affluenza di Lemming (Release Rate) fino a 100.

Fun 2

Dovete semplicemente trasformare tutti i Lemming in paracadutisti. Piazzate il vostro cursore sulla piattaforma di mezzo: in questo modo, se mancate un roditore, potrete sempre recuperarlo in tempo.

Fun 3

Usate i "blocker" (i Lemming che impediscono agli altri di passare) per dirigere gli altri verso l'uscita.

Fun 4

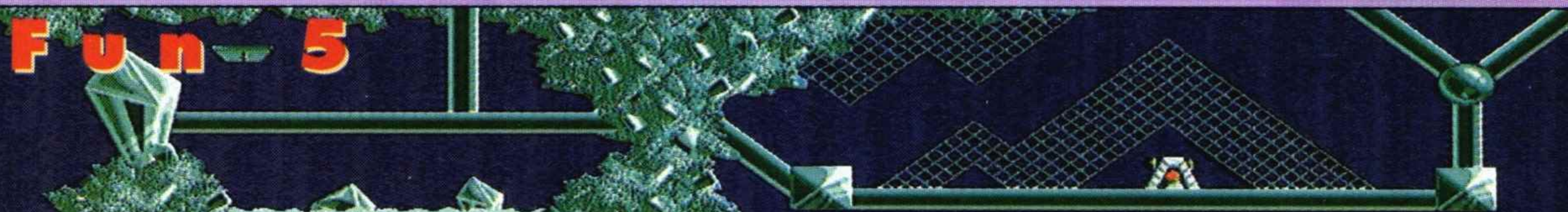
Prima di tutto usate un minatore per scavarvi un passaggio nel pavimento. Trasformate, poi, ogni singolo Lemming in uno scalatore, in modo da fargli raggiungere l'uscita.

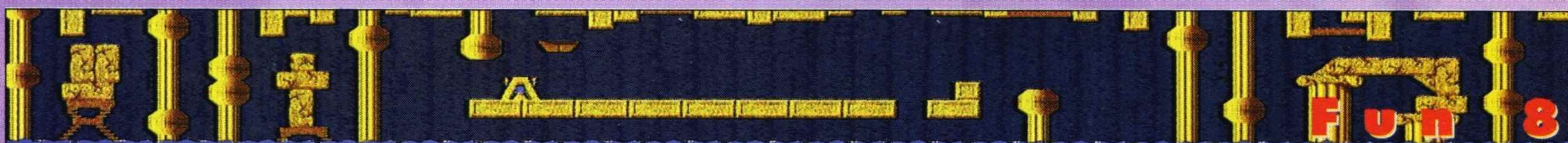
Fun 5

In questo livello dovrete usare gli scavatori orizzontali per aprirvi un passaggio attraverso la colonna e la roccia di destra. Continuate a scavare anche dopo aver raggiunto la rete, in modo da farvi strada fino all'uscita. Alcuni Lemming potrebbero mancare l'uscita: non preoccupatevi, dovrebbero tornare subito indietro.

Fun 6

Usate un "blocker" all'estremità destra della prima piattaforma, vicino alla fiamma, e trasformatelo immediatamente in "bomber" in modo da fare strada agli altri. Ripetete l'operazione per l'ostacolo successivo.

Fun 7

In questo livello vi basterà costruire un ponte sopra la piccola fossa. Se alcuni dei vostri Lemming cadono, fate costruire dei ponti anche a loro e usciranno senza troppi problemi. Potrebbero andare verso sinistra e tornare indietro, ma non vi preoccupate, avete molto tempo a disposizione.

Fun 8

Questo livello sembra molto complicato, a prima vista. Immagino già l'espressione di certi lettori che stanno progettando di costruire ponti, scavare, arrampicarsi, ecc...Lasciate perdere e guardate dove si trova l'uscita. Trasformate semplicemente il primo Lemming in un "blocker" e aumentate l'affluenza al massimo. Dovrete poi far saltare in aria il povero Lemming rimasto per completare il livello. Tutto qui!

SN SUPER NES

# LEMMINGS

**Quando Lemmings apparve su Amiga, qualche tempo fa, costituì una specie di rivoluzione e fu una vera boccata d'aria fresca nel panorama videoludico. Ora i leggendari roditori verdi e blu hanno raggiunto anche il vostro beneamato SNES, e il gioco non ha subito alcuna modifica dalla sua versione originale (tranne la possibilità di giocare in due contemporaneamente)! Ma bando alle ciance! Noi di Gheim Pauà abbiamo lavorato giorno e notte (soprattutto di notte!!! NdDupont) per prepararvi questa mega-giga-extra-super-apocalyptica-soluzione. Quindi, seguite il Lemm... ehm... la guida e che l'astuzia sia con voi!**

## Fun 9

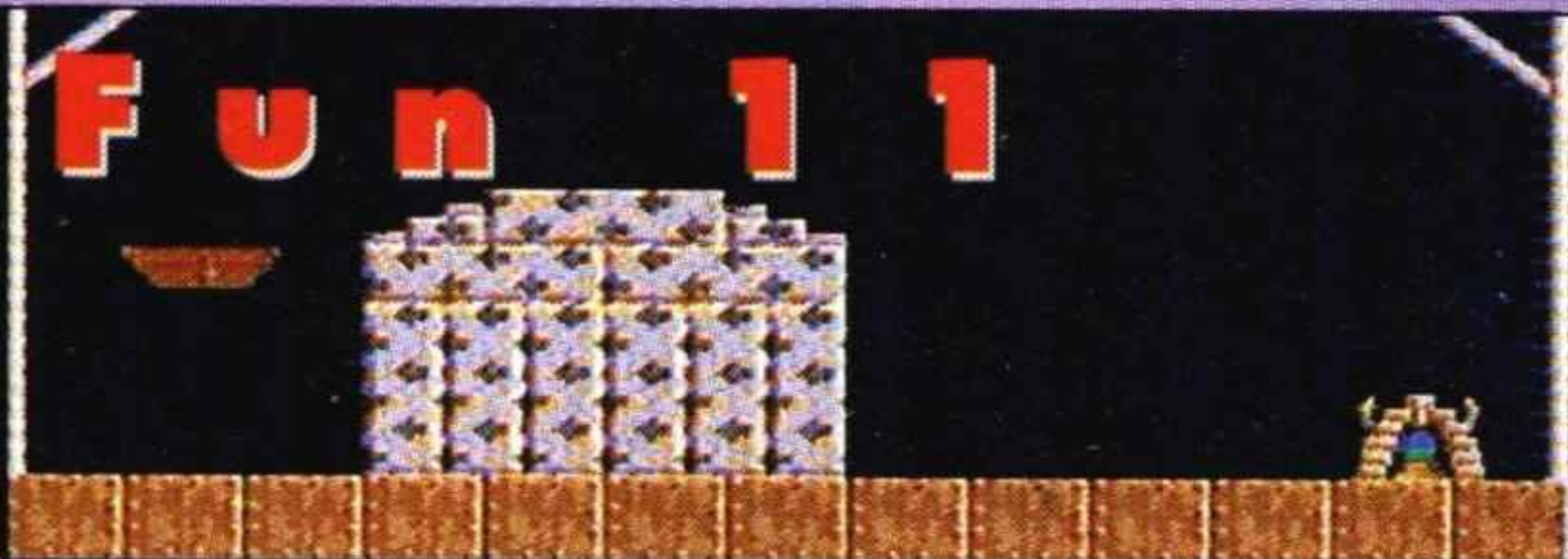
A parte il fatto che i vostri Lemming cadranno molto velocemente, questo livello è abbastanza facile. Quando il primo raggiunge la colonna, fatelo scavare orizzontalmente e usate un "blocker" per impedire agli altri di tornare verso sinistra, in modo da evitare che cadano nella trappola. Dovete salvarne "solo" il 90%, quindi avete un certo margine di errore.

## Fun 10

Trasformate il primo in un "blocker" quando raggiunge l'estremità destra della piattaforma, e usate uno scavatore verticale a un centimetro dal bordo sinistro, in modo da non far cadere i Lemming direttamente dalla botola da cui escono nel buco che state scavando. Probabilmente un Lemming cadrà dalla piattaforma, ma potrete salvarlo trasformandolo in un paracadutista. A metà blocco trasformate il minatore in uno scavatore orizzontale, in modo da permettere a tutti i simpatici roditori di raggiungere l'uscita.

## Fun 11

Trasformate i primi due Lemming in paracadutisti e arrampicatori. Quando il primo ha oltrepassato la piattaforma con le frecce trasformatelo in un "blocker". Trasformate il secondo in scavatore orizzontale in modo da creare un passaggio.

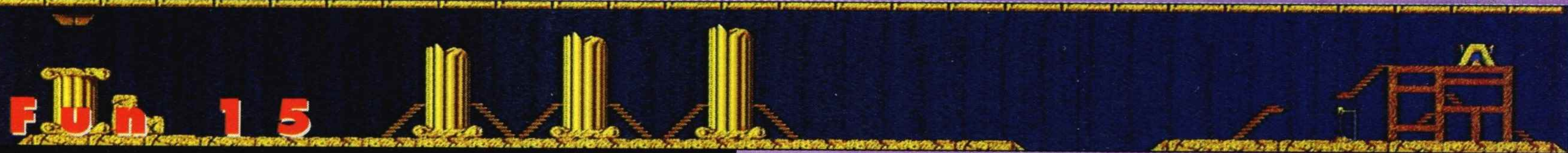
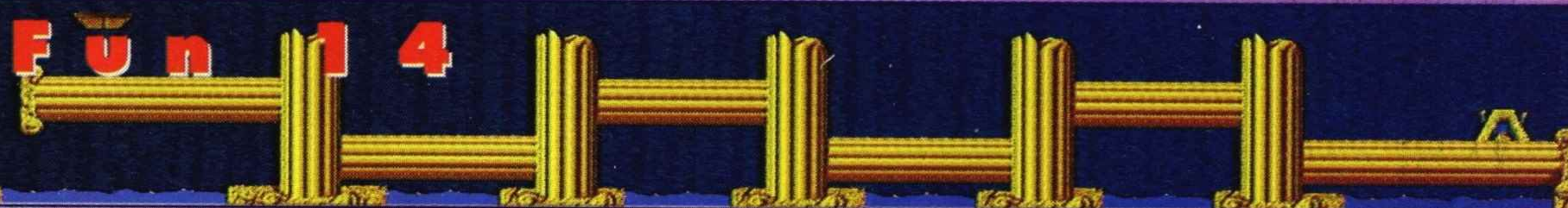
## Fun 12

Trasformate in "blocker" il terzo Lemming e usatene un altro sul bordo sinistro per evitare un suicidio di (Bio) massa. Scavate una galleria con i Lemming rimasti e costruite un ponte oltre l'ostacolo in modo da superare la buca e raggiungere l'uscita.

## Fun 13

Lasciate andare avanti i Lemming e poi trasformateli tutti in scavatori verticali, prima che raggiungano il bordo della piattaforma.

## Fun 14

Quando il primo Lemming raggiunge la colonna, trasformatelo in minatore. A metà della piattaforma successiva costruite un ponte per raggiungere la seconda colonna e usate uno scavatore orizzontale per attraversarla. Ripetete la manovra per la sezione successiva.

## Fun 15

Trasformate il secondo Lemming in un "blocker" e usate il primo per scavare un passaggio attraverso le tre colonne e per costruire un ponte sopra il burrone. Aumentate l'affluenza al 99%, ma fate esplodere il "blocker" solo quando il primo Lemming ha finito di costruire il grande ponte.

## Fun 16

PARADISE →

Usate il secondo e il terzo Lemming come "blocker" per fermare gli altri. Costruite, con il primo, un enorme ponte verso l'uscita, dal bordo della piattaforma. Ignorate le tre piattaforme a punta.

## Fun 17

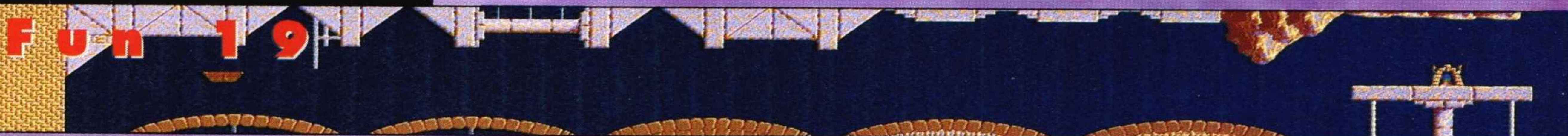
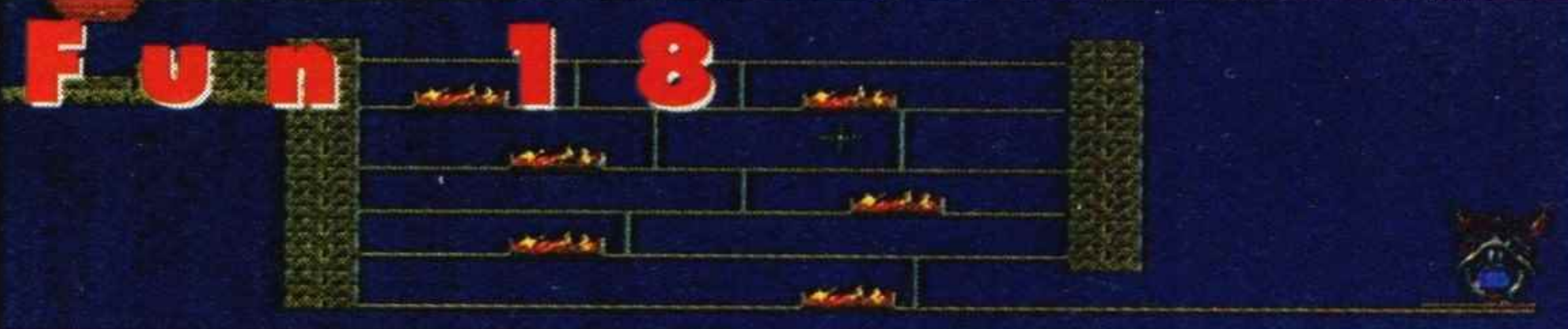
Prima di tutto trasformate in un "blocker" il primo Lemming a sinistra, in modo da evitare che gli altri cadano. Scavate attraverso le colonne di destra e usate un altro "blocker". Trasformate il Lemming in paracadutista per atterrare senza danni; cominciate a costruire un ponte sull'ultimo gradino per farlo tornare indietro quindi dategli due volte il comando di costruire un ponte verso sinistra in modo da raggiungere il muro e permettere agli altri di uscire.

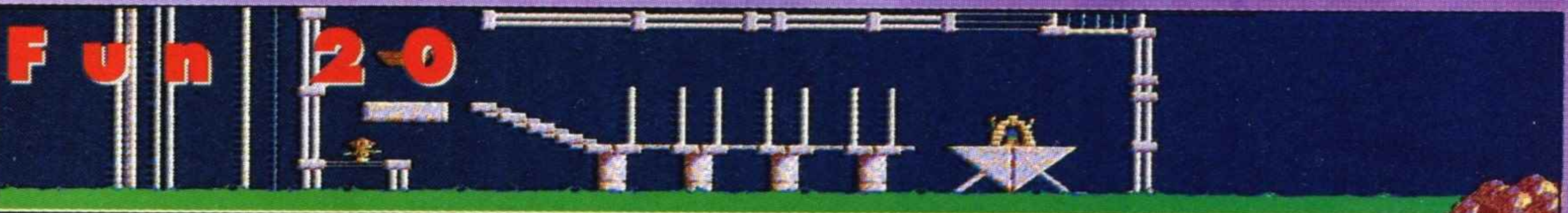
## Fun 18

Stoppa e bomba! Bloccate un Lemming sul pavimento sotto cui non ci sono fiamme e fatelo scoppiare per aprirvi un varco nelle piattaforme. Semplice, no?

## Fun 19

Usate due "blocker" per fermare i Lemming, ma utilizzate il primo per costruire un grande ponte verso l'uscita, a partire dalla metà dell'ultimo arco.

## Fun 20

Usate il Lemming 2 e 3 per intrappolare gli altri. Fate costruire al primo un ponte per raggiungere la piattaforma e trasformatelo in scavatore orizzontale per attraversare le colonne. Fategli costruire, poi, un altro ponte per raggiungere l'uscita.

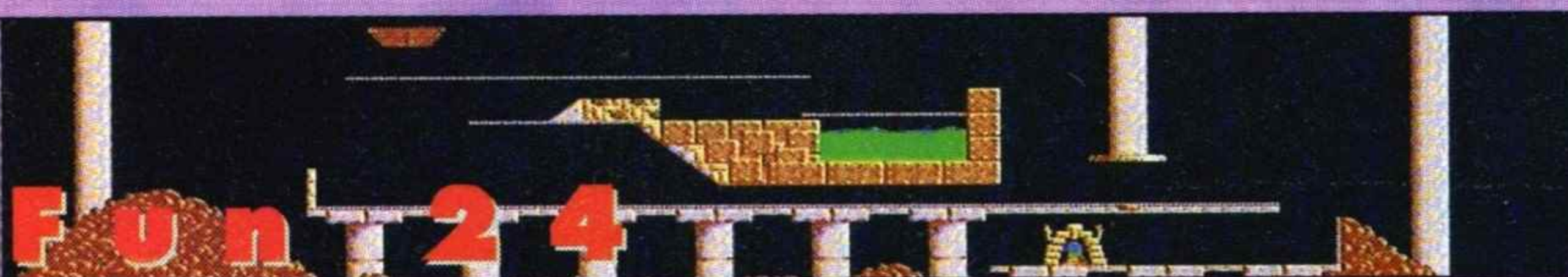
Fun 21

Scavate attraverso la sezione di roccia con le ossa. Usate il primo Lemming per costruire un ponte e trasformate il secondo in "blocker" per fermare gli altri. Dall'altra parte, costruite un ponte sopra la trappola; ora potete liberare tutti i Lemming.

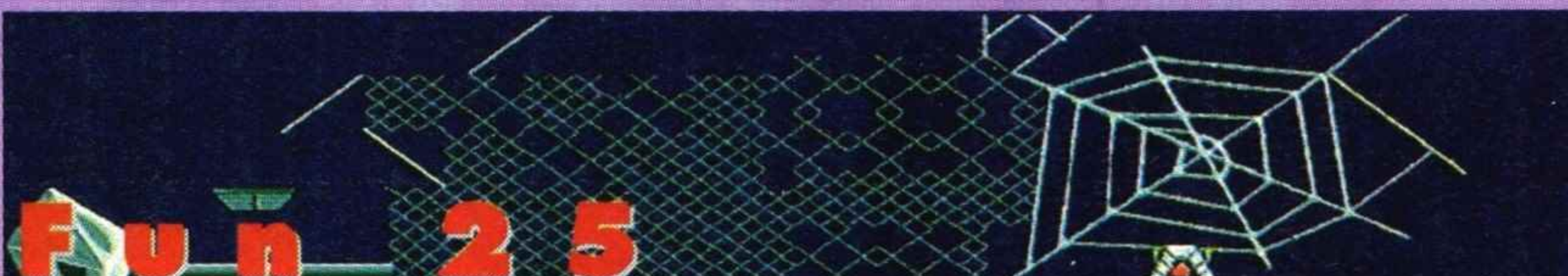
Fun 22

Usate il primo Lemming per scavare un passaggio attraverso tutti gli alberi e usate il secondo per fermare gli altri roditori, che potrebbero cadere a sinistra. Quando arriverete vicino alla collina, costruite un ponte verso l'albero; quando il Lemming si girerà, fatelo costruire ancora verso l'uscita.

Fun 23

Fermate il secondo Lemming e costruite un ponte, con il primo, sopra il fuoco. Scavate orizzontalmente attraverso i mattoni e costruite un ponte verso destra, rimbalzando sul muro fino in cima, ma non uscite: scavate verso destra fino a raggiungere il secondo buco dall'alto. Scavate in diagonale e raggiungere il posto segnato con una "X"..

Fun 24

Scavate appena possibile e fermate un Lemming sul muro a senso unico in modo da dirigere tutti gli altri verso sinistra. Un Lemming sarà comunque riuscito a passare: trasformatelo in scalatore e paracadutista. Non appena atterrerà sulla parte destra della piattaforma, fatelo scavare in modo da permettere agli altri di raggiungere l'uscita.

Fun 25

Fate scalare ai Lemming la struttura a rete. Quando saranno a circa 5 centimetri dalla ragnatela, fateli scavare in orizzontale. Potrete perderne qualcuno, ma, come avrete già capito, ormai, i Lemming sono sacrificabili!...

Fun 26

Cominciate a costruire un ponte verso il margine destro. A circa due terzi della seconda piattaforma date l'ordine di costruire nella direzione opposta. Se un Lemming torna indietro, ordinategli di costruire un ponte verso il muro.

Fun 27

Mettete un "blocker" a destra, costruite un ponte sopra il buco, posizionate un altro "blocker" all'estrema sinistra e costruite un secondo ponte per raggiungere la piattaforma superiore. Lasciate andare avanti i Lemming e usate un terzo "blocker" sull'ultima piattaforma in fondo a destra. Costruite poi un piccolo ponte per attraversare l'ultimo burrone che vi separa dall'uscita.

Fun 28

Scavate verso il basso attraverso le prime quattro piattaforme, alternando il passaggio a sinistra e a destra. Usate un "blocker" all'estremità destra della piattaforma per impedire ai Lemming di cadere nella lava e fate lo stesso a sinistra. Costruite un ponte a 12 centimetri dal bordo sinistro e salite i cinque gradini usando i costruttori di ponti e i "blocker" per cambiare direzione ed evitare che i Lemming cadano.

Fun 29

Usate un "blocker" sul lato destro e scavate a sinistra. Costruite, quindi, un ponte sulla scala interrotta per raggiungere la piattaforma di legno. Scavate orizzontalmente attraverso la piramide. Quando raggiungerete la sezione di metallo, costruite dei ponti per salire.

Fun 30

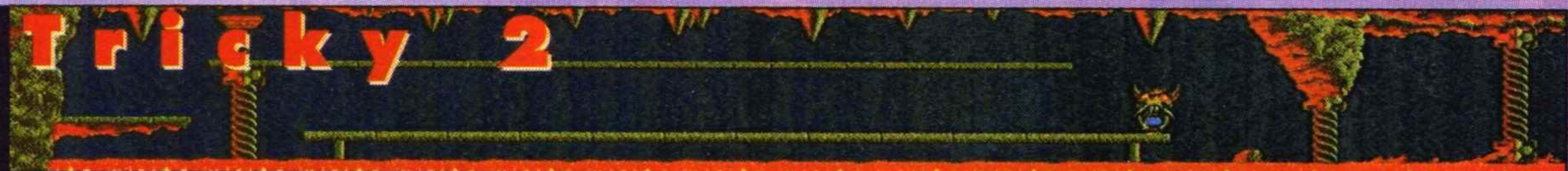
Per essere sicuri di procedere nella giusta direzione posizionate il cursore leggermente a sinistra o a destra della botola; ogni volta che un Lemming passa sul cursore, questo si illumina. Il livello è abbastanza facile, dato che se scaverete nella direzione sbagliate potrete sempre usare un "blocker". Cominciate a scavare orizzontalmente a sinistra, poi a destra, e poi ancora a sinistra.

## Tricky 1

Bloccate il secondo Lemming e usate il primo per costruire un ponte sopra il burrone. Appena l'avrete completato, fate esplodere il "blocker" e fate scavare al primo orizzontalmente, attraverso la roccia. Aumentate l'affluenza, se non volete aspettare troppo.

## Tricky 2

Usate esattamente le stesse tecniche viste in precedenza. Questa volta vi conviene aumentare l'affluenza dei Lemming per averli più vicini l'uno all'altro.

## Tricky 3

Usate il primo Lemming come minatore per scavare in direzione della piattaforma di legno. Costruite, poi, un ponte sopra il burrone e piazzate un "blocker" a sinistra per impedire ai Lemming di cadere in acqua. A questo punto costruite dei ponti per risalire fino all'uscita, usando i "blocker" per andare nella direzione giusta.

## Tricky 4

Fate scalare la montagna ai Lemming e fatene arrampicare tre sulla roccia a senso unico. Lasciate andare avanti il primo a costruire il ponte e usate il secondo come "blocker" in modo che il terzo torni indietro a scavare attraverso la roccia. Quando il primo Lemming sarà sopra la piccola roccia, fatelo cadere e riprendete la costruzione da quel punto. Quando avrà finito potrete far saltare il "blocker" e liberare gli altri.

## Tricky 5

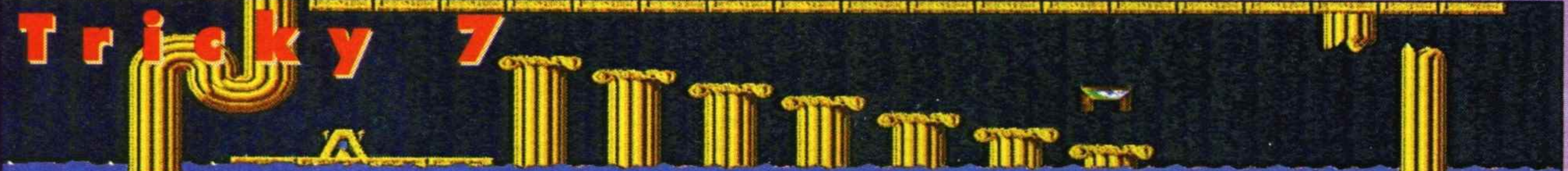
Bloccate il secondo Lemming sull'arco e fate scavare orizzontalmente al primo.

## Tricky 6

Trasformate il primo Lemming in uno scalatore, fatelo salire e poi scendere sulla piattaforma successiva e fategli costruire un altro ponte fino alla terza. Quando cadrà nella piccola alcova, fategli costruire un ponte un attimo prima che raggiunga la parte più alta della piattaforma, e quando raggiunge il muro, fatelo scavare . In questo modo, potrà andare avanti con solo un filo di terra sotto i piedi. Quando avrà finito di scavare, cadrà. Costruite un ponte fino all'uscita e trasformate tutti gli altri Lemming in scalatori.

## Tricky 7

Mettete un "blocker" a destra. Fate costruire al secondo un ponte e trasformate anche il terzo Lemming in un "blocker". Costruite dei ponti fino all'ultima colonna a sinistra. Fate scavare al Lemming prima verticalmente e, arrivato a metà, diagonalmente. Fategli poi costruire l'ultimo pezzo di ponte e potrete liberare gli altri Lemming facendo saltare in aria il "blocker" di sinistra.

## Tricky 8

Usate il secondo Lemming come "blocker", assicurandovi che sia sui cavi di metallo. Fate costruire al primo il ponte sopra il burrone e quelli necessari per raggiungere le piattaforme più in alto. State attenti perché dovrete cominciare a costruire dal bordo delle piattaforme finché non eliminerete tutti i possibili piccoli buchi tra queste e i ponti: i Lemming, comunque, possono saltare sulle piattaforme, quindi i ponti non devono essere precisi al pixel.

## Tricky 9

Mettete un "blocker" sul bordo destro in modo da costringere gli altri Lemming ad andare a sinistra. Bloccate poi il secondo che passa sotto l'entrata e intrappolate il gruppo. Costruite un ponte sopra il burrone con l'altro roditore e trasformatelo in paracadutista. Quando tornerà indietro, dopo aver urtato contro il muro di sinistra, fategli costruire un'altro ponte verso la piattaforma. Quando scenderà dalla scala, scavate per tirarlo fuori. Apritevi un passaggio attraverso il muro a senso unico e, mentre costruite un ponte sopra il burrone, lasciate andare gli altri Lemming.

## Tricky 10

Quando il primo Lemming raggiunge l'estremità sinistra della piattaforma, trasformatelo in un "blocker" e usatene un altro per scavare nel muro, bloccando il gruppo prima che abbia finito il suo lavoro. Nello stesso tempo, ripetete l'operazione dall'altra parte. Cominciate a costruire un ponte a 3 centimetri dal bordo, ma attenzione: vicino alla cima dovrete probabilmente usare un altro paio di costruttori per finire il ponte in modo corretto.

## Tricky 11

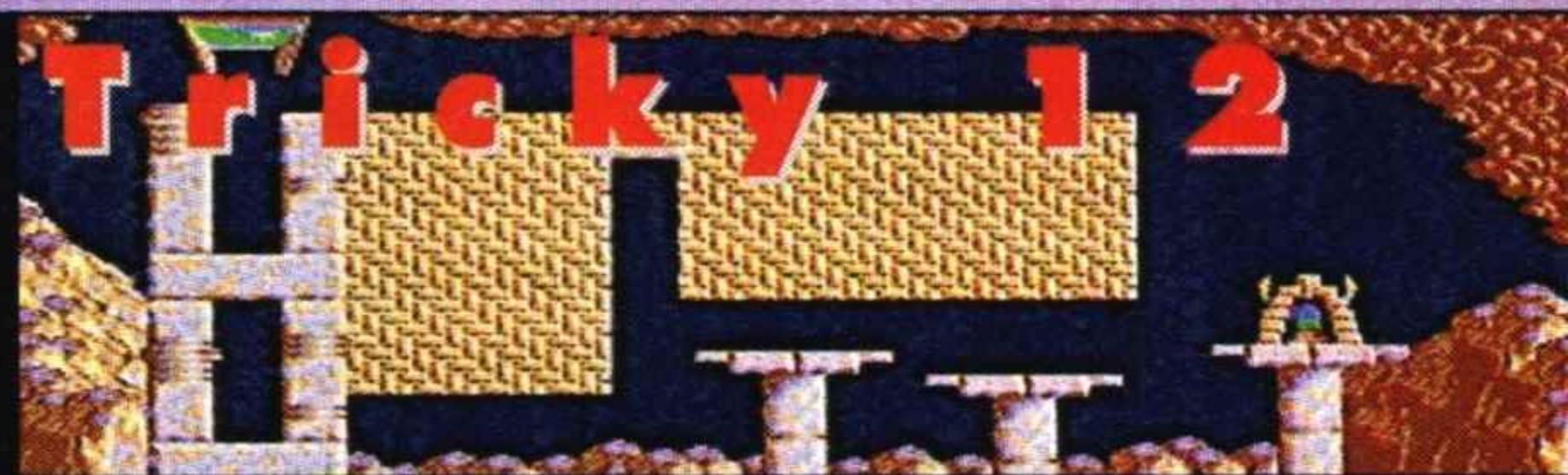
Usate un "blocker" per evitare che i Lemming cadano nel burrone di sinistra. Usate poi un Lemming per costruire un ponte sopra il "blocker" e uno scavatore verticale dietro al costruttore per evitare che gli altri salgano troppo in alto. Quando il costruttore ha finito il suo lavoro, ricostruite la parte distrutta per fare andare avanti gli altri, e, una volta arrivato in alto, fatelo scavare in orizzontale attraverso i due muri in modo da poter raggiungere l'uscita.

Iniziate a costruire un ponte verso destra con il primo Lemming e usate il secondo e il terzo per bloccare gli altri tra il ponte e il bordo sinistro. Quando si avvicina al muro, trasformate il Lemming in scalatore, e quando raggiungerà la parte in metallo, fategli costruire un ponte verso le piattaforme di destra. Una volta raggiunta l'uscita, costruite un ponte sopra il "blocker" di destra e poi un altro verso l'alto in modo da raggiungere la piattaforma di destra e la sua scala. Quando volete far cambiare direzione al Lemming, trasformatelo in un "blocker".

## Tricky 12

Per prima cosa trasformate tutti i Lemming in paracadutisti e costruite verso l'alto senza preoccuparvi di loro. Quando cominciano a camminare verso destra, bloccateli tutti tranne uno, che farete andare avanti fino a 2 centimetri dal bordo. Fatelo scavare verticalmente per i due terzi della profondità e poi orizzontalmente verso destra. Costruite un ponte e lasciate liberi gli altri.

## Tricky 13

## Tricky 14

Cominciate a scavare orizzontalmente a destra attraverso i serpenti e i teschi, ma non dimenticatevi di mettere un "blocker" all'estremità sinistra. Quando avete superato i serpenti, cominciate a costruire un ponte. Sulla destra, invece, usate il primo Lemming per passare attraverso le ossa e bloccate gli altri con il secondo. Sempre con il primo Lemming, costruite un ponte sopra il grande burrone. Cominciate a costruire verso l'uscita proprio sotto il polso della mano attaccata al soffitto.

## Tricky 15

Questo quadro l'abbiamo già visto! Fate esplodere i primi quattro Lemming nello stesso punto, aprendovi così un varco verso l'uscita.

## Tricky 16

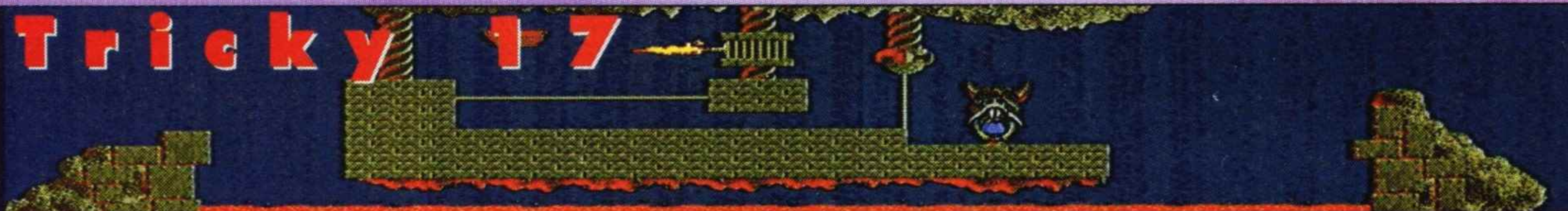
Per passare la prima sezione dovrete far esplodere dei Lemming. Attivate il primo a 8 centimetri dal muro di destra, il secondo 8 millimetri più avanti e il terzo 10 millimetri più avanti ancora.Allenatevi per scoprire il tempo necessario a far esplodere il vostro roditore. (Quanta crudeltà!) Una volta che ce l'avrete fatta, scavate orizzontalmente e fate esplodere qualche Lemming per farvi strada attraverso le rocce e la ragnatela.

## Tricky 17

Ecco un altro livello in cui il tempismo è importante. Aprirsi un varco nella prima piattaforma è piuttosto facile, ma per distruggere la sezione verticale dovrete trasformare il primo Lemming in "bomba" a 8 centimetri dal muro.

## Tricky 18

Cominciate a scavare verticalmente a circa 10 millimetri dalla fine del terzo pilastro, in modo da lasciare solo un sottile margine di pietra tra il Lemming e lo spazio aperto. Se vi sfuggono dei Lemming, trasformateli in paracadutisti. Arrivati a metà colonna, fate esplodere lo scavatore; tutti gli altri potranno raggiungere sani e salvi l'uscita.

## Tricky 19

Trasformate il primo Lemming in scalatore e lasciatelo andare a destra finché non sarà approssimativamente a 6 centimetri dal buco. Scavate verticalmente per 3 blocchi, quindi orizzontalmente verso destra, costruendo un ponte a lavoro finito in modo da far risalire gli altri Lemming. Il vostro "genio pontieri", però, tornerà indietro: quando arriverà sul bordo della piattaforma, fatelo scavare diagonalmente in modo da permettere a tutti gli altri Lemming di salire. Non dimenticatevi di trasformarlo in paracadutista, se volete salvarlo!

## Tricky 20

EXIT →

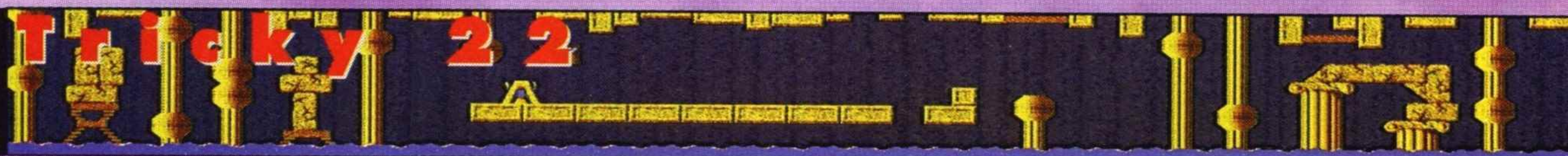
Più semplice di così!...Scavate orizzontalmente attraverso il primo ostacolo e usate un "blocker" a sinistra per impedire ai Lemming di cadere. Trasformate due roditori in scalatori e paracadutisti, in modo da farli arrampicare sul'ostacolo a senso unico e atterrare sani e salvi. Trasformate il primo in un "blocker" in modo da far tornare indietro il secondo e fargli scavare attraverso la montagna. Fate esplodere il "blocker"...

## Tricky 21

Scavate attraverso la prima sezione, fermate gli altri Lemming con un "blocker", costruite un ponte e scavate di nuovo orizzontalmente. Costruite un altro ponte, e ripetete l'operazione fino a raggiungere la piattaforma sopra l'uscita. A questo punto, scavate diagonalmente e contemporaneamente liberate gli altri Lemming.

## Tricky 22

Fate esplodere due Lemming in modo da formare una buca e intrappolare gli altri. Costruite poi un ponte per raggiungere l'uscita.

## Tricky 23

Fate scavare al primo Lemming orizzontalmente. Trasformatene un altro in scalatore: quando avrà raggiunto la seconda sezione, fatelo scavare un po' e poi fategli costruire un ponte. Finirà per girarsi. Fatelo scavare diagonalmente verso sinistra, ed è fatta.

## Tricky 24

Lasciate andare avanti un Lemming e bloccate gli altri in mezzo a due "blocker". Fate costruire al primo un ponte in modo da raggiungere l'uscita. Una volta fatto questo, costruite un altro ponte sopra il "blocker" di destra e quando saranno usciti tutti, fate saltare in aria i "blocker" per completare il livello.

## Tricky 26

Lasciate passare il primo e fate costruire velocemente a tutti gli altri. Quando il primo Lemming arriverà alla colonna, fatelo scavare orizzontalmente usando tutte le cariche a vostra disposizione.

## Tricky 25

Trasformate il primo Lemming in un paracadutista e fate lo stesso con gli ultimi nove, quando il resto del gruppo sarà uscito. Usate il primo Lemming per costruire un ponte; scavate orizzontalmente nelle colonne e costruite un altro ponte per gli ultimi topastri.

## Tricky 27

Cominciate a scavare in diagonale e piazzate un "blocker" ai bordi della botola. Bloccate il bordo sinistro della piattaforma in basso e create due scalatori, trasformando poi il primo in "blocker" sul bordo destro. A questo punto fate scavare orizzontalmente al secondo attraverso la sezione verde della montagna a senso unico. Costruite poi un ponte verso l'uscita, e saranno tutti salvi.

## Tricky 28

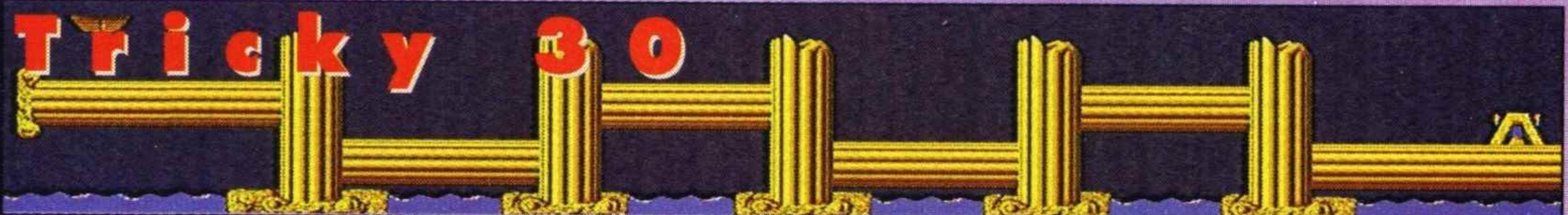
L'uscita è nella roccia che si trova a destra della botola. Costruite un ponte subito dopo il tronco e scavate orizzontalmente per passare al livello successivo.

## Tricky 29

Scavate nel mezzo del quarto arco in cima, quindi orizzontalmente sul lato opposto dello stesso arco. Scavate nell'arco sotto di voi e usate un "blocker" per fermare i Lemming che vanno a sinistra. Scavate anche nell'arco successivo e continuate orizzontalmente verso l'uscita.

## Tricky 30

Scavate diagonalmente nella prima sezione. Quando sarete a metà della piattaforma in basso cominciate a costruire un ponte. Trasformate due Lemming in scalatori per farli arrampicare sulla colonna di destra, trasformate il primo in un "blocker" e fate scavare il secondo in diagonale, non appena torna indietro. Fate esplodere il "blocker" e ripetete l'operazione.

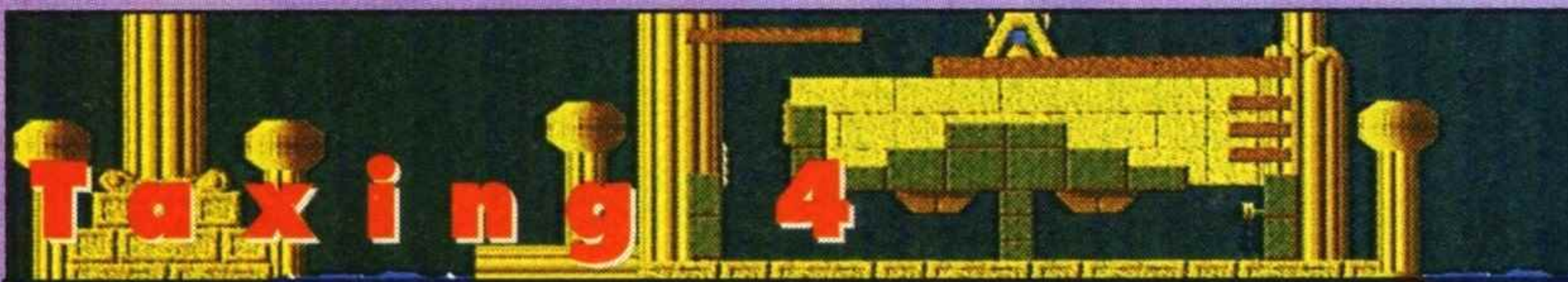
## Taxing 1

Trasformate il primo Lemming in scalatore e paracadutista, in modo da fargli scalare tutte le colonne. Bloccate il terzo all'inizio della piattaforma bassa in modo da fermare tutti gli altri. Fate scavare verticalmente al secondo, all'inizio della scala, per circa 6 millimetri, quindi fatelo scavare orizzontalmente. Quando il primo Lemming sta per cadere dal bordo destro, fategli costruire un ponte fino alla piattaforma successiva. Quando vi rimarranno solo 50 secondi, fate esplodere il "blocker". Accertatevi che il "basher" non cada dalla piattaforma; se è necessario, rallentatelo facendogli costruire un ponte.

## Taxing 2

Prima di tutto, scavate in diagonale verso destra e posizionate due "blocker" ai lati della botola per imprigionare tutti gli altri. A sinistra, scavate verticalmente vicino all'estremità destra del blocco, quindi.scavate a sinistra in modo da far cadere i Lemming sul blocco grigio sottostante. Trasformate un lemming in uno scalatore e fategli costruire un ponte verso l'uscita. Usate poi un altro Lemming per scavare orizzontalmente attraverso le due sezioni e permettere agli altri di raggiungere la salvezza.

## Taxing 3

PARADISE →

Fate scavare verticalmente al secondo Lemming e usate il primo per costruire un ponte sopra il pozzo. Quando la buca sarà abbastanza profonda, trasformate il Lemming in un costruttore; quando avrete quasi terminato il ponte, costruitene un altro per far uscire tutti gli altri Lemming.

## Taxing 4

Trasformate in "blocker" il primo Lemming sulla destra e cominciate a costruire un ponte a sinistra. Usate uno scavatore verticale facendolo poi scavare orizzontalmente per passare sotto la parte metallica; trasformatelo poi in costruttore per tirar fuori gli altri. Adesso vi basta costruire un ponte da sinistra a destra e viceversa (sempre sul lato sinistro), stando attenti ad evitare le trappole sui lati.

## Taxing 5

Cominciate a costruire un ponte sul lato destro (fino al muro) e bloccate gli altri con un secondo Lemming. Continuate a costruire, quindi, verso sinistra, usando un "blocker" quasi in cima. Fate esplodere il primo "blocker" per liberare gli altri e costruite un ponte verso le sbarre, usandone un altro per fermarli. Scavate attraverso le sbarre e costruite un altro ponte verso quelle successive (che dovrete superare scavando di nuovo). L'ultima parte è piuttosto difficile: continuate a premere e a creare scavatori orizzontali.

## Taxing 6

Si tratta di una variazione di un livello precedente. Scavate verso sinistra attraverso le tre prime sezioni e usate un "blocker" sulla destra quando il primo Lemming arriva in fondo. Aspettate che siano tutti riuniti e fate esplodere il "blocker" per farli andare nella direzione giusta.

## Taxing 7

Prima di tutto vi consiglio di aumentare l'affluenza fino a 99. Trasformate, quindi, il primo Lemming in uno scalatore in modo da farlo salire sulla seconda roccia. Quando raggiungerete la piccola pietra, fategli costruire un ponte in modo da farlo voltare e scavare attraverso la roccia. Trasformate il secondo Lemming in un "blocker" e usate il primo per costruire un ponte sopra la roccia. Quando vi rimarrà solo 1 minuto e 10 secondi di tempo lasciate uscire tutti gli altri Lemming.

## Taxing 8

Lasciate che il primo Lemming salga sull'arco, ma fate scavare al secondo per evitare che gli altri lo oltrepassino, almeno per il momento. Usate il primo Lemming per scavare attraverso le catene e le palle, e fategli costruire un ponte prima che finisca di scavare, in modo da farlo voltare. Quando avrà finito di scavare attraverso le palle, fategli costruire un ponte sopra la voragine, per raggiungere l'uscita. A questo punto costruite un ponte in modo da ricostruire l'arco e far passare gli altri.

## Taxing 9

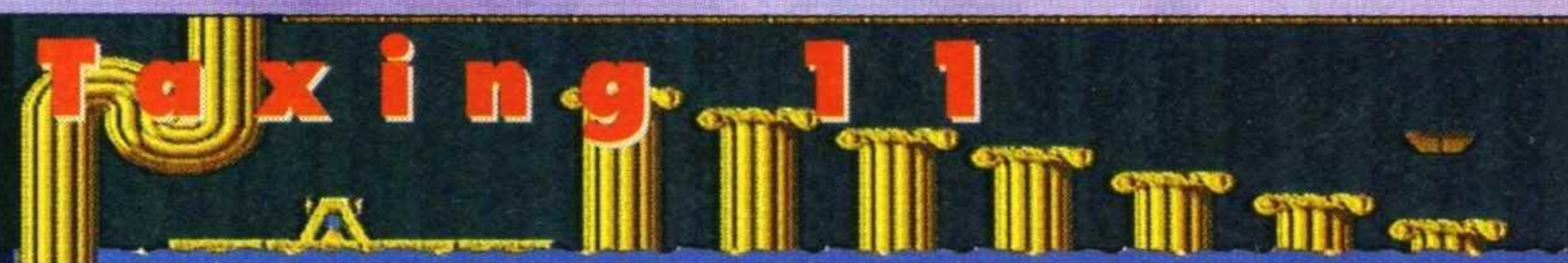
Cominciate a far scavare a un Lemming in verticale, a destra della botola, e trasformate il secondo in un paracadutista. Aumentate l'affluenza al massimo, assicurandovi di far costruire un ponte al paracadutista in modo da farlo tornare indietro.verso l'uscita. Trasformate quello che sta scavando in costruttore per farlo smettere. A circa un terzo della discesa, trasformatene uno in minatore, verso sinistra, in modo da metterlo sulla strada di casa.

## Taxing 10

Cominciate a costruire un ponte dal lato sinistro dell'alcova, verso destra e, quando il costruttore è quasi in cima, scavate verticalmente sul ponte per evitare che gli altri continuino a salire. Usate la stessa tecnica del livello precedente, ma non dimenticatevi di costruire un piccolo ponte per poter scavare tranquillamente un passaggio verso l'uscita, nell'ultima sezione.

## Taxing 11

Usate ancora la stessa tecnica vista precedentemente. Prima di tutto, scavate verticalmente sulla destra, quindi trasformate il Lemming in uno scalatore e fategli costruire un ponte in modo da farlo voltare nella giusta direzione. Costruite dei ponti fino all'ultimo pilastro e scavate verso il basso. Arrivati a metà, scavate lateralmente per uscire dal pilastro e costruite un ponte verso l'uscita del livello.

## Taxing 12

Usate il primo Lemming per costruire un ponte verso destra e scavate attraverso il muro; usate il secondo e il terzo per bloccare gli altri. Costruite, sempre con il primo, un altro ponte sopra le rocce, partendo dal bordo in modo da raggiungere il lato sinistro della roccia successiva con un solo comando. Quando il costruttore ha quasi finito, lasciate liberi gli altri Lemming.

## Taxing 13

Bloccate il primo Lemming e usate il secondo per scavare in giù dal lato destro del blocco a senso unico, scavando poi orizzontalmente quando ci si trova sotto. Create uno scalatore per fargli oltrepassare la montagna, ma quando si avvicinerà alla trappola, fatelo scavare in diagonale sotto di essa. Scavate orizzontalmente attraverso l'altra roccia, arrampicatevi sul blocco a senso unico, giratevi costruendo un ponte e scavate in diagonale il blocco, verso destra. A questo punto lasciate andare gli altri Lemming scavando orizzontalmente nella roccia.

## Taxing 14

Bloccate il secondo e il terzo Lemming e usate il primo per andare verso la testa del mostro di Loch Ness. Scavate in diagonale, in modo da arrivare sulla roccia, e continuate a costruire. Lasciate andare gli altri Lemming.

## Taxing 15

Scavate verticalmente attraverso la prima testa con il primo Lemming e intrappolate gli altri in mezzo a due "blocker". Continuate a scavare orizzontalmente e a costruire ponti con il primo. Cercate di costruire i ponti sopra le punte e assicuratevi di non andarci contro o di finire sulle stelle.

## Taxing 16

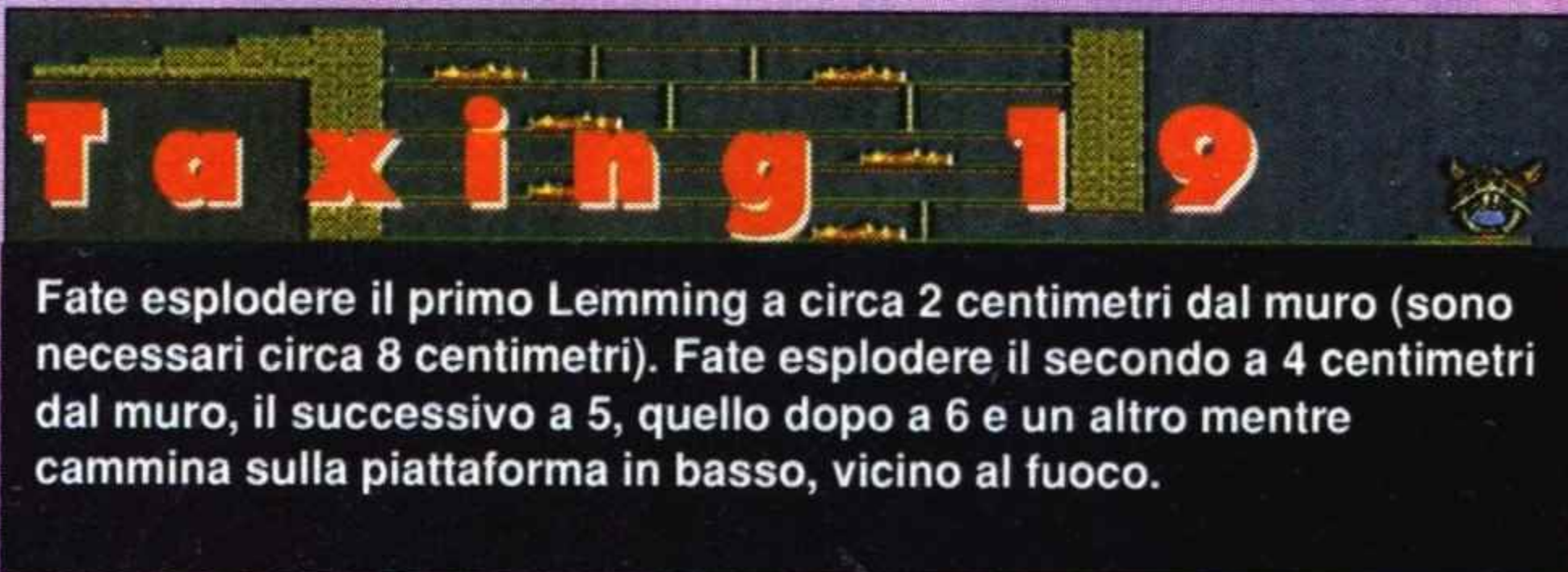
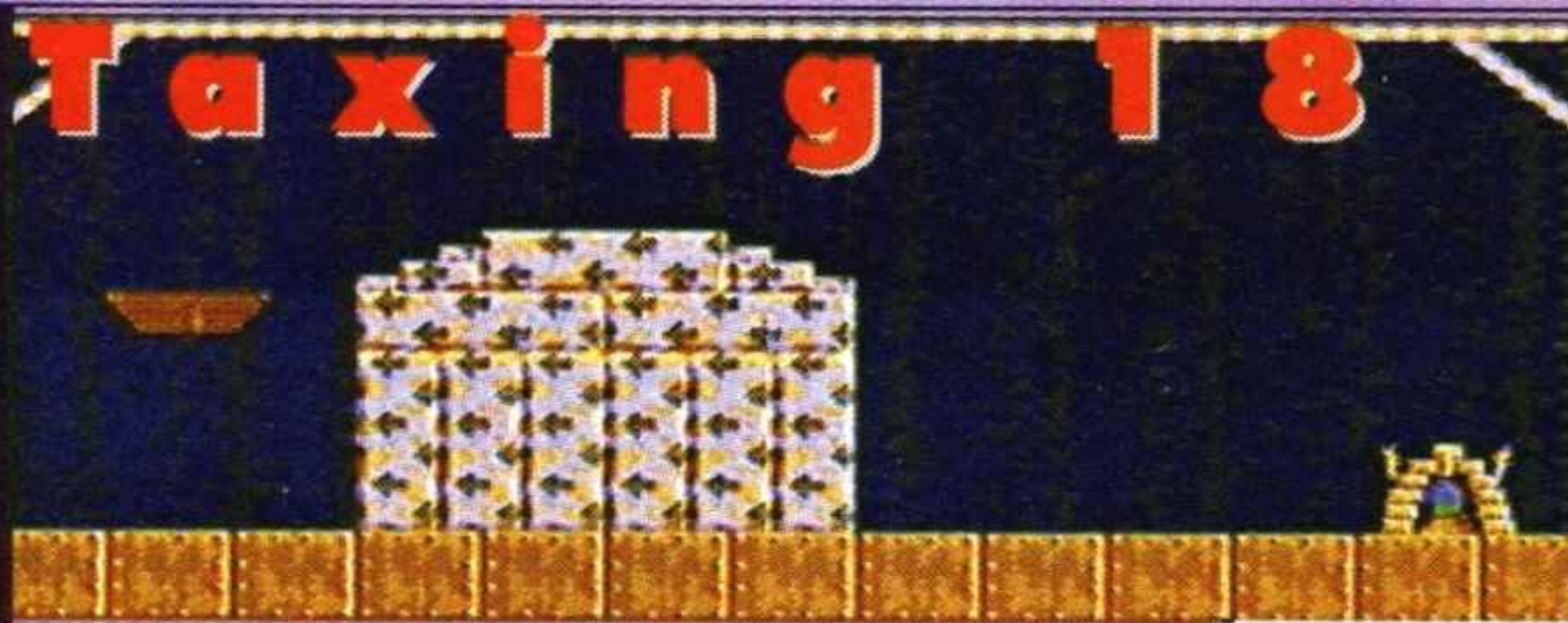
Trasformate i primi quattro Lemming in paracadutisti e usate il quinto per bloccare gli altri. Lasciate scalare la montagna ai primi due paracadutisti e bloccate il primo quando raggiunge la roccia appuntita, mentre potrete usare l'altro per costruire un ponte verso la montagna. Contemporaneamente, bloccate il terzo Lemming in cima e fate costruire un ponte verso sinistra al quarto, quando è sceso per metà percorso.

## Taxing 17

Fate costruire un ponte al primo Lemming per attraversare la gola e fate esplodere il secondo per intrappolare tutti gli altri nella buca. Scavate orizzontalmente attraverso il primo muro con il Lemming rimasto e costruite un ponte fino alla parte più alta dello schermo. Scavate orizzontalmente verso destra; quando raggiungerete la seconda alcova, cominciate a scavare in diagonale. Arrivati nel punto segnato con una "X", liberate gli altri Lemming costruendo un ponte.

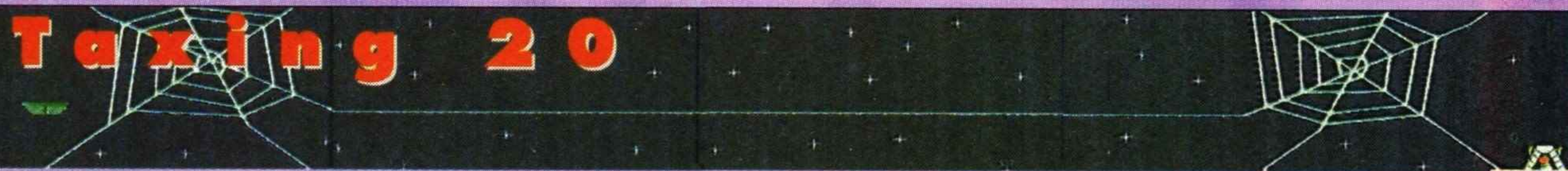
## Taxing 18

Usate il primo Lemming per costruire un ponte fino in cima al blocco e intrappolate gli altri scavando una buca. Quando il costruttore arriva sul blocco trasformatelo in un paracadutista, e quando si avvicinerà all'uscita, fategli costruire un ponte per farlo urtare contro il muro e farlo tornare indietro. Scavate attraverso il muro a senso unico e distruggete i ponti in modo da portare tutti gli altri al livello successivo.

## Taxing 19

Fate esplodere il primo Lemming a circa 2 centimetri dal muro (sono necessari circa 8 centimetri). Fate esplodere il secondo a 4 centimetri dal muro, il successivo a 5, quello dopo a 6 e un altro mentre cammina sulla piattaforma in basso, vicino al fuoco.

## Taxing 20

Bloccate la parte sinistra e attraversate la ragnatela, ricostruendo immediatamente le parti che avete danneggiato con dei ponti. La prima sezione non è molto lunga da superare, in termini di tempo, ma nella seconda vi conviene scavare orizzontalmente con tutti i Lemming disponibili fino a raggiungere l'uscita.

## Taxing 21

Salite con un Lemming, e fategli costruire un ponte sopra il burrone. Fate poi salire un altro Lemming e scavate in diagonale finché non raggiungete la parte metallica.

## Taxing 22

Usate un "blocker" sulla destra, e cominciate a costruire un ponte sopra il burrone. Scavate orizzontalmente in un gradino più alto e, quando sarete all'interno, costruite un ponte in modo da fermare il Lemming. Continuate a costruire verso l'alto ed evitate che gli altri si avvicinino troppo trasformandoli in costruttori all'interno dei gradini. Dall'altra parte, quando il Lemming cadrà sui gradini di destra, fatelo scavare fino a che non arriverà abbastanza in basso, quindi voltatelo usando il ponte. Costruite poi sopra il burrone, verso l'uscita, e aumentate l'affluenza. Con l'ultimo Lemming scavate in diagonale sotto il "blocker" a 2 centimetri di distanza: questo lo costringerà a muoversi verso destra. Trasformatelo poi in paracadutista per portarlo sano e salvo all'uscita.

## Taxing 24

Lasciate andare avanti il primo Lemming e fate costruire dei ponti ai cinque che lo seguono, in modo da rallentarli. Usate il primo per costruire un ponte sopra il burrone e lasciatelo poi cadere nella sezione successiva. Aumentate l'affluenza a 99. Quando il Lemming raggiungerà il quarto punto sulle piattaforme grigie, costruite verso il muro. Quando arriverà il Lemming successivo, accertatevi di completare i buchi lasciati. Se vi sfugge qualche roditore, fatelo subito tornare indietro ordinandogli di costruire. Quando il primo Lemming raggiungerà l'alcova a sinistra, costruite un ponte per uscire.

## 23

Lasciate che il primo Lemming rimbalzi contro il muro e cominci la lunga camminata verso sinistra. Quando anche il secondo rimbalza e torna indietro, fategli costruire un ponte. Ripetete l'operazione con il terzo e fate costruire al primo un ponte sopra il burrone. Fate costruire un altro ponte, per raggiungere la piattaforma in alto, dopo che il Lemming ha urtato contro il muro e si è nuovamente girato a destra. Usate due Lemming per congiungere il ponte sopra il burrone con quello a sinistra. A questo punto dovete costruire un ponte verso l'alto (dovreste avere parecchi costruttori a disposizione), ma, giusto per sicurezza, cominciate un po' più a lato, sul burrone, in modo da essere su una posizione più elevata. Costruite un ponte a 4 centimetri dalla trappola sul muro in alto a sinistra, in modo da passarci sopra.

## Taxing 25

Fate saltare in aria il secondo e il terzo Lemming, quando si avvicinano alla parte solida, in modo da creare una buca dove intrappolare tutti gli altri. Quando il primo topastro si troverà a metà del primo arco, fategli costruire un ponte verso l'uscita, e, un volta terminato il suo lavoro, aumentate l'affluenza al massimo e liberate gli altri con un ponte o uno scavatore orizzontale.

## 26

Usate il primo Lemming per scavare verticalmente a destra della trappola e usate poi il secondo per scavare nella parte solida. Quando sarà arrivato a un centimetro circa di profondità, fatelo scavare in diagonale per due sezioni e ritrasformatelo in scavatore verticale. Quindi trasformate due Lemming (uno a destra e uno a sinistra) in scalatori. Appena il primo raggiungerà la cima delle piattaforme, fatelo costruire verso la sezione centrale. Quando il Lemming più in alto avrà raggiunto il livello dove arriverà il ponte, fatelo scavare orizzontalmente e sacrificatelo (per una buona causa!)

## Taxing 27

Prima di tutto posizionate due "blocker" ai due lati della piattaforma in basso e usatene un altro per costruire un ponte verso quella superiore. Appena si fermerà e cambierà direzione, bloccatelo e fatelo saltare in aria. Continuate a costruire il ponte e fate esplodere il Lemming successivo quando raggiunge la piattaforma. Ripetete l'operazione finché non otterrete un buco largo abbastanza per poterci costruire un ponte. Non esitate a mettere un "blocker" per fermare i Lemming che potrebbero dirigersi a sinistra, verso la piattaforma in alto.

## Taxing 28

Trasformate il primo Lemming in un paracadutista e costruite due ponti dal bordo sinistro. Appena urterà il muro e tornerà indietro, fategli costruire un ponte verso destra e poi uno verso sinistra quando si girerà di nuovo, urtando il muro di destra. Mettete un "blocker" sul ponte in mezzo, scavate un tunnel orizzontale attraverso il muro di destra e piazzateci un altro "blocker". Con il Lemming rimasto, costruite sopra il lago e scavate attraverso la sezione di cristallo.

## Taxing 29

Trasformate il primo Lemming in minatore, appena atterra, e fategli scavare qualche millimetro; trasformate il Lemming successivo in un paracadutista. Lasciatelo cadere e fategli costruire un ponte dal bordo sinistro. Usate due "blocker" sia a destra che a sinistra della prima collina. Fate passare due Lemming facendo esplodere il "blocker" di destra, trasformateli prima in paracadutisti e scalatori e poi fateli salire sulla montagna di destra. Trasformate, quindi, il primo in un "blocker" 8 centimetri più avanti e fate scavare al secondo in diagonale a sinistra, verso il ponte.

## Taxing 30

Aumentate l'affluenza a 50, e scavate verticalmente all'estremità destra della piattaforma, facendo passare gli altri; il Lemming caduto sopravviverà, mentre gli altri scaveranno. Ripetete l'operazione finché tutti i Lemming saranno salvi.

## Mayhem 1

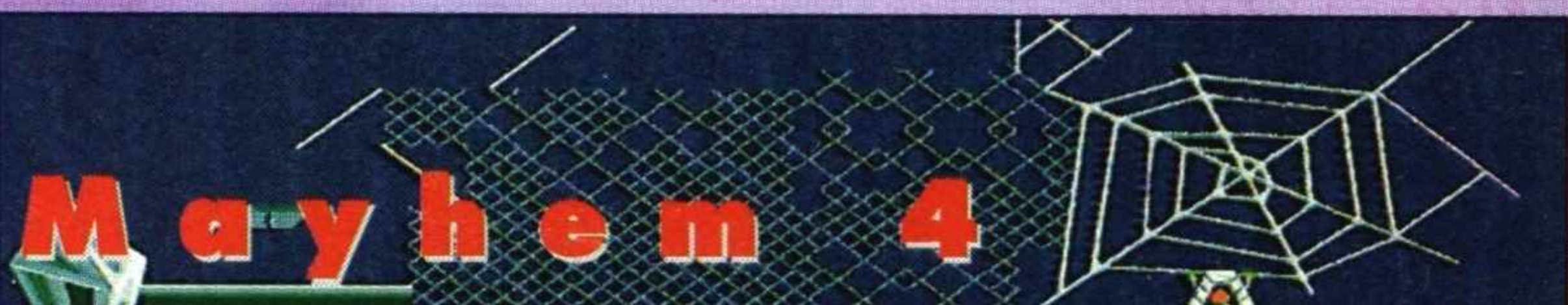
Trasformate i primi tre Lemming in paracadutisti. Lasciate cadere il primo sulla destra, trasformate il secondo in un "blocker" sul bordo destro, e fate costruire al terzo un ponte non appena raggiunge il "blocker". Posizionate un altro "blocker", appena possibile, sulla parte sinistra. Con il primo Lemming costruite un ponte verso il muro.di sinistra. e poi un altro verso la parte alta della sezione di metallo. Scendete e costruitene un altro dal secondo gradino partendo dal basso verso l'isola centrale, continuando verso la riva destra, dove dovrete poi costruire a zig-zag in modo da raggiungere l'uscita. Cercate di risparmiare il più possibile sulla costruzione dei ponti.

## Mayhem 2

Fate costruire al primo Lemming un ponte a partire del bordo sinistro e bloccate l'accesso agli altri con il secondo. Continuate a costruire finché non sarete sopra la piattaforma più alta, poi scendete. Costruite un altro ponte partendo dal bordo sinistro verso la colonna, e continuate verso destra dopo averla toccata. Usate il costruttore il più possibile verso l'alto fino a raggiungere la sezione sottile, trasformandolo poi in un "blocker"; fatelo infine esplodere per aprire la strada verso l'uscita.

## Mayhem 3

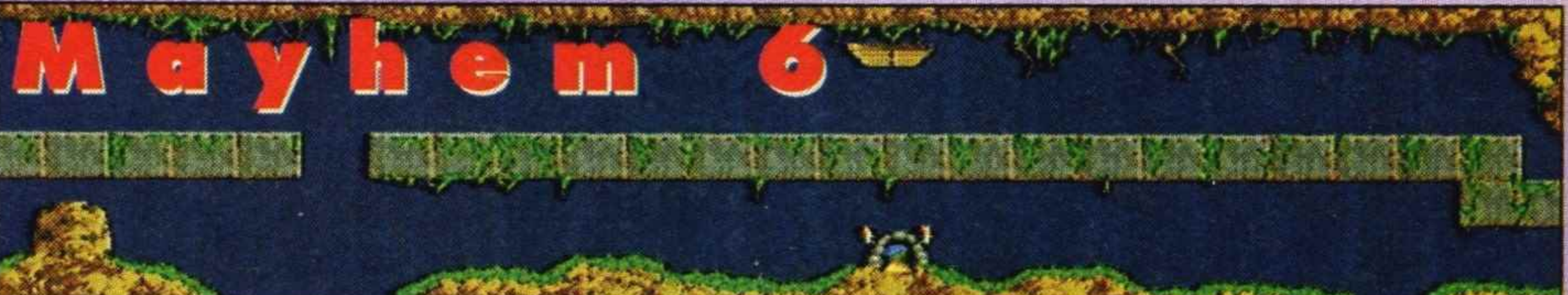
Quando il primo Lemming arriva a 7 centimetri dal bordo sinistro, fatelo scavare verso il basso. Fate scavare al primo che cade attraverso il muro a senso unico, e cominciate a costruirci in mezzo per far girare tutti gli altri. Noterete che un Lemming, all'inizio, non cadrà: trasformatelo in uno scalatore e in un paracadutista. Quando sarà proprio a sinistra dell'uscita, fatelo scavare verso il basso e presto tutti i Lemming saranno salvi.

## Mayhem 4

Fate raggiungere a tutti i Lemming la cima della rete e fateli scavare orizzontalmente appena avranno sotto di loro un po' di spazio. Scavate in fretta, appena incontrate un ostacolo, e continuate attraverso la ragnatela ifino all'uscita. A prima vista questo livello sembra molto difficile, in realtà è uno dei più semplici da completare.

## Mayhem 5

Scavate verticalmente attraverso le sbarre, alternando la direzione a destra e a sinistra. Posizionate un "blocker" sul bordo destro e, dopo aver lasciato passare qualche Lemming, usatene un altro a sinistra. Cominciate a costruire a 4 centimetri dal bordo sinistro, posizionandovi un "blocker"; mettetene un altro sulla piattaforma di sinistra, non appena la raggiungerete. Costruite un ponte vicino al "blocker" in modo da far girare il Lemming e fargli continuare la costruzione verso destra, alla piattaforma successiva.

## Mayhem 6

Cominciate a costruire dal bordo sinistro, non appena il primo Lemming cade nel pozzo. Mentre state costruendo, scavate nel ponte per evitare che altri Lemming lo seguano. Continuate a costruire verso destra, cambiando direzione, se necessario, e scendete sulla roccia. Scavate un po' al suo interno, costruendo un ponte quando avrete abbastanza spazio. Scavate ancora nel bordo sinistro della roccia, in modo da crearvi un po' di spazio in quella direzione e,.arrivati in basso, costruite un ponte verso la sezione erbosa.

## Mayhem 7

Trasformate i primi due Lemming in costruttori. Appena il roditore successivo sarà sceso dall'ultimo gradino, fategli costruire un ponte verso le colonne, quindi scavateci attraverso. Intrappolerete così gli altri Lemming in mezzo alle due colonne, perdendone solo quattro. Trasformate poi un Lemming in uno scalatore, scavate attraverso la terza e la quinta colonna, costruendo un ponte quando sarete troppo in basso per fermarvi. Scavate attraverso l'ultima colonna, andando più a destra possibile, e costruite un ponte verso l'uscita. Dovrete ancora scavare orizzontalmente attraverso le altre colonne per liberare il resto del gruppo.

## Mayhem 8

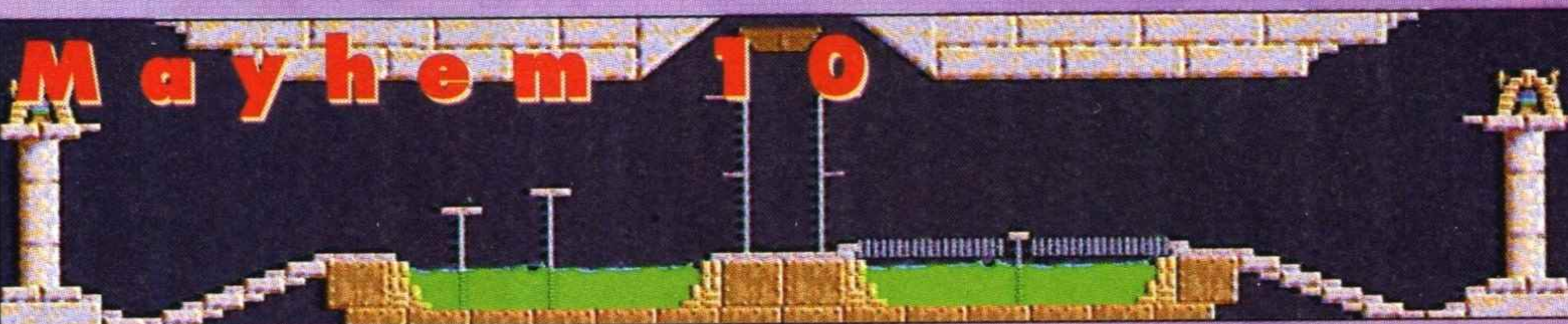
Usate il primo Lemming per costruire un ponte verso il muro e bloccate gli altri. Quando raggiungerete la parete, trasformate il costruttore in uno scalatore. Scavate verticalmente per 3 centimetri dalla cima del bordo destro, quindi ricominciate a costruire. Quando il Lemming si girerà verso sinistra, scavate in diagonale in modo da raggiungere il ponte originale e, quando tornerà su, scavate verticalmente nel mezzo. Aumentate l'affluenza a 99.

## Mayhem 9

Usate esattamente la tecnica usata per il livello FUN 29! Questo livello è basato sullo stesso identico principio.

## Mayhem 10

Trasformate i primi due Lemming in paracadutisti. Fate poi scavare al primo verso sinistra e fategli costruire un ponte verso la parte centrale. Con il secondo, costruite da destra verso il palo di sinistra. Continuate a costruire fino a permettere ai Lemming di cadere senza danni Quando il primo Lemming libero avrà raggiunto il centro della piattaforma a sinistra, fategli costruire un ponte verso quella successiva e poi verso l'uscita. Con l'altro lemming, scavate orizzontalmente circa a metà del palo sinistro per fargli liberare tutti i suoi compagni.

## Mayhem 11

Usate esattamente la stessa tecnica di prima: dovrete scavare partendo dall'estremità destra, lasciar cadere un Lemming e poi scavare ancora. Questa volta, però, dovrete aumentare l'affluenza a 65. Se tutti i livelli fossero così facili, ce la potrebbe fare anche Zia Marisa !

## Mayhem 12

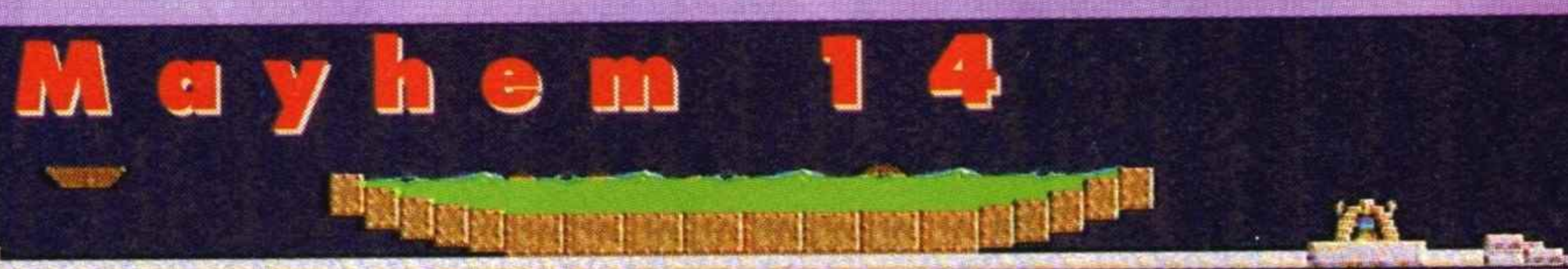
Trasformate il primo Lemming in uno scalatore, e costruite un piccolo ponte nell'alcova. Quando raggiungerà l'area verde, fatelo scavare verticalmente. Appena potrete (proprio sotto la linea di metallo) trasformatelo in uno scavatore orizzontale. Lasciatelo cadere, quando arriva alla fine, e costruite un ponte in modo da farlo urtare contro la sezione di metallo e farlo girare a destra. Scavate verticalmente attraverso la sezione marrone e poi di nuovo orizzontalmente in modo da atterrare sulla piccola piattaforma. Costruite verso la sezione di destra e, se è necessario, scavate. Continuate verso il basso e poi orizzontalmente, una volta passata la parte di metallo, prima di costruire un ponte verso l'uscita.

## Mayhem 13

Fate scavare al primo lemming a 1 centimetro dal bordo destro, e usate il secondo per scavare diagonalmente a circa 2 centimetri, in modo da farli rincontrare. Trasformatelo immediatamente in uno scalatore per farlo risalire lungo la parete sinistra del nuovo tunnel. Trasformate lo scavatore da verticale a orizzontale per farlo scavare a destra e costruite un ponte verso la sezione successiva, dove dovrete costruire un altro ponte verso destra; poi scavate ancora orizzontalmente in modo da aprirvi un passaggio.

## Mayhem 14

Non appena atterra, fate costruire al primo Lemming un ponte verso la cima della sezione di destra. Scavate un buco nel ponte in modo da evitare che gli altri salgano troppo in alto. Arrivati in cima, costruite un ponte verso il successivo gradino di pietra, scavando verso il basso, in modo da atterrare senza problemi. Ripetete l'operazione fino all'uscita, costruendo sul bordo di ogni sezione per non rovinare le scale. Costruite un ponte per fare uscire tutti gli altri.

## Mayhem 15

Per completare questo livello usate esattamente la stessa tecnica vista precedentemente.

## Mayhem 16

Cominciate a scavare orizzontalmente verso destra con il primo Lemming attraverso la sezione grigia, sopra il burrone, in modo da intrappolare tutti gli altri. Scavate orizzontalmente 2 centimetri e continuate verso destra. Aumentate l'affluenza a 99 e liberate tutti gli altri Lemming, quando il timer è a 19 secondi..

## Mayhem 17

Usate il primo Lemming per costruire un ponte verso destra e intrappolate gli altri con un "blocker". Lasciate cadere il roditore solitario sulla piattaforma di sotto (scavando, se necessario). Piazzate il cursore sulla piattaforma e premete velocemente il pulsante "A" quando cade, così inizierà a costruire un ponte non appena toccherà terra. Quando avrà raggiunto l'uscita, costruite un ponte sopra il "blocker" per far passare gli altri.

## Mayhem 18

Costruite un ponte nelle sezioni basse e bloccate gli altri Lemming. Costruitene, quindi, un altro verso il muro nella sezione di sinistra; fate lo stesso in quella di destra e cominciate a scavarci attraverso. Costruite in alto a sinistra, e camminate verso la parte in basso a destra per costruire una scala in modo da raggiungere quella già creata. In alto a destra scavate diagonalmente verso la sezione grande e costruite un ponte sopra il burrone, verso la porta. Costruite l'ennesimo ponte sopra il blocco intermedio, verso l'uscita. Anche a destra dirigetevi verso l'uscita, costruendo sopra la sezione grigia. Dovrete costruire un ponte sopra il buco creato dallo scavatore orizzontale che ha aperto il passaggio nel muro di destra.

## 19

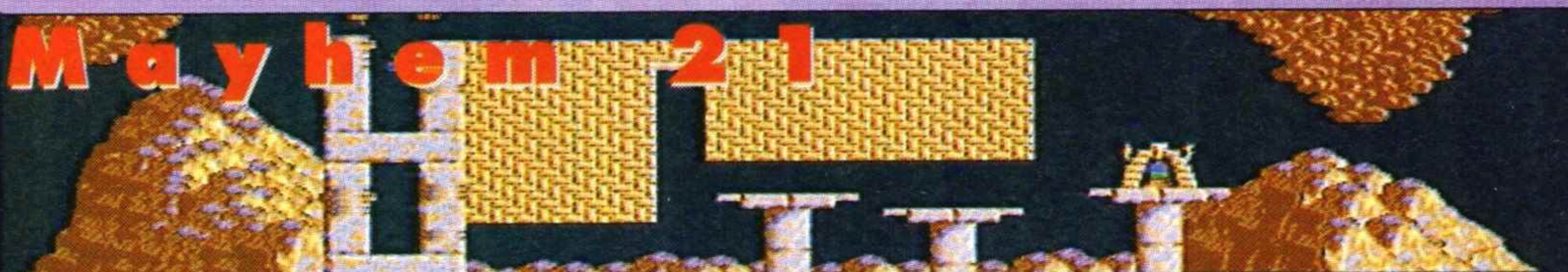
Trasformate il primo Lemming che si incammina verso destra in uno scalatore e fatelo esplodere a 3 centimetri della sottile parete. Ripetete l'operazione con un altro Lemming. Costruite un ponte dal lato sinistro e scavate una buca per evitare che gli altri avanzino. Quando sarete passati, fate esplodere il Lemming a 8 centimetri dal muro a destra.

## Mayhem 20

In questo livello dovrete usare un trucchetto. Bloccate il terzo Lemming, usate il primo per sfondare la parete sulla destra e per costruire un ponte verso l'uscita. Mentre il secondo si dirige verso il "blocker", fatelo scavare a circa 2 centimetri dal suo collega. Questo costringerà il "blocker" a muoversi e permetterà a tutti gli altri Lemming di uscire. Se uno o due di loro cadono, trasformateli in scalatori affinché possano risalire verso la libertà.

## Mayhem 21

Trasformate ogni Lemming che cade in un paracadutista (il primo anche in uno scalatore). Fatelo salire fino in cima. Quando è a 6 centimetri circa dal bordo sinistro, cominciate a scavare. Prima di arrivare in fondo, costruite un ponte e proseguite sulla destra, continuando a costruire ponti fino all'uscita. Fate scavare agli altri Lemming orizzontalmente. Se il costruttore torna indietro, dovrete farlo voltare ordinandogli di costruire sul primo ponte.

## Mayhem 22

Bloccate il secondo e il terzo Lemming e usate il primo per costruire un ponte fino alla prima catena. Scavate orizzontalmente e costruite un altro ponte fino a quella successiva. Ripetete la procedura e scendete nel mezzo del tronco d'albero. Costruite un ponte fino al terzo candeliere dalla parte destra del tronco, fatevi strada con la forza e cominciate a costruire un altro ponte dal bordo destro, scavando quando sarete sopra la prima statua. Fatevi strada attraverso gli altri ostacoli e fate uscire i Lemming per finire il livello.

## Mayhem 23

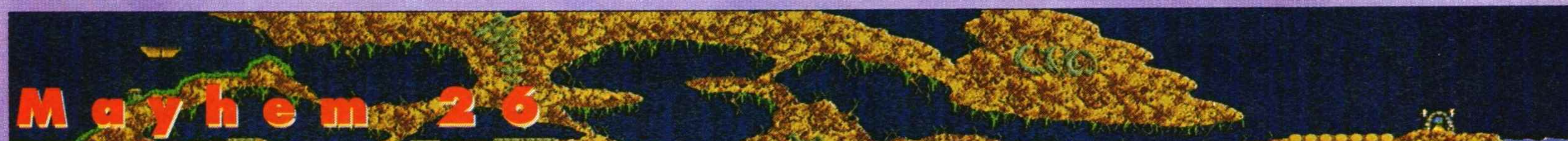
Bloccate il secondo Lemming e usate il primo per passare attraverso la ragnatela di destra; costruite un ponte per sostituire la sezione del pavimento. Lasciate salire il costruttore in cima e, quando si gira, fategli costruire un altro ponte fino alla ragnatela successiva. Attraversatela, e costruite ancora a circa 4 centimetri dal fondo della ragnatela. Quando avrete raggiunto la cima, attraversatela e trasformate il Lemming in un paracadutista per farlo scendere incolume.

## Mayhem 24

Questo livello è questione sia di fortuna che di abilità. Aspettate finché tutti i Lemming sono usciti a fare un giro nella prima trappola, quindi spostate il cursore sulla parte sinistra o destra, secondo la direzione che volete prendere, aspettando che lampeggi. Premete il pulsante quando pensate di riuscire a far scavare orizzontalmente al Lemming nella giusta direzione! Continuate a provare!

## Mayhem 25

Costruite un ponte a destra, fino al muro, e poi un altro a sinistra sopra le due buche. Se qualche Lemming cade nella seconda buca, costruite alcuni ponti, ma non lasciate che escano completamente. Bloccate il costruttore quando è arrivato sopra il palo verticale di legno, quindi cominciate a costruire verso destra. Mettete un "blocker" ai piedi del ponte per impedire ai Lemming di passare, e continuate a costruire fino al blocco di metallo. Scendete e costruite un ponte dall'orlo del blocco alla sezione di legno e, finalmente, all'uscita. Costruite i ponti necessari per far uscire gli altri Lemming.

## Mayhem 26

Fermate e fate esplodere il primo Lemming nella fragile sezione di destra, quindi usatene altri due per sfondarne il fondo. Non dimenticate di mettere un "blocker" a sinistra per impedire che le simpatiche bestiole cadano in acqua. Dopo che sono passati, bloccateli tutti tranne uno, quindi accelerate il ritmo di affluenza e fate costruire un ponte sull'acqua al Lemming solitario creando un buco dall'altra parte. Distruggete il "blocker" per far uscire un altro Lemming e createne un altro subito dopo. Costruite un ponte fino ad arrivare in cima alla sezione di destra. Fate un buco nel muro, lasciatene uscire altri due, usateli per distruggere il muro e passare, infine costruite un ponte sopra la trappola.

## Mayhem 28

Scendete attraverso il terzo gradino sulla piccola piattaforma sottostante. Costruite un ponte sulla sinistra e scavate una volta arrivati sopra la piattaforma successiva. Ripetete l'operazione finché non avrete raggiunto il pilastro, quindi attraversatelo scavando orizzontalmente. Scavate vicino al piede del pilastro e verso quello successivo. Ripetete l'operazione fino al terzo pilastro dove dovrete costruire un ponte fino al muro e arrivare ai gradini scavando orizzontalmente. Al bordo del quinto gradino, partendo dal basso, costruite un ponte fino al muro sulla sinistra. Continuate a costruire il ponte fino ad arrivare all'interno del muro. Qui, forse, dovrete attendere che il Lemming ritorni dopo aver battuto la testa. Se avete fatto tutto ciò correttamente, potrete attraversare il muro e entrare nella sezione arancione. Aspettate che il Lemming ritorni e costruite un ponte quando si trova vicino al palo.

## Mayhem 27

Fate in modo che il primo Lemming salga ed il successivo si metta a scavare orizzontalmente. Quando il terzo Lemming arriva, fate scavare una buca profonda al secondo, in modo che i Lemming caduti non possano andare né a destra né a sinistra. Continuate a far scavare sulla sinistra al terzo Lemming. Quando il primo raggiungerà il bordo sinistro della seconda sezione grigia, scavate fino a trovarvi direttamente in linea con la piattaforma di uscita sulla destra e, a questo punto, fatelo scavare orizzontalmente. Aumentate al massimo l'affluenza dei Lemming quando il tempo segna 34 e ne usciranno tutti sani e salvi.

Trasformate il primo Lemming in un costruttore, sul bordo destro. Usate il secondo e terzo per bloccare gli altri rispettivamente poco prima della scala e sul bordo sinistro. Costruite quattro ponti e fatene costruire un quinto sopra il "blocker", sulla destra, a una distanza di 28 millimetri esatti. Quando il primo Lemming raggiunge la fine del quarto ponte, trasformatelo in un "blocker". Appena il Lemming che lo raggiunge gira a sinistra, trasformatelo in costruttore e, quando termina il secondo ponte, scavate dietro di lui per impedire agli altri di seguirlo. Costruite un ponte fino alla piattaforma più in alto e quindi sopra la buca a sinistra, fino al pilastro. Quando lo raggiungerete, scavate orizzontalmente fino a metà strada, quindi verso il basso. Prima di raggiungere il fondo, voltate a sinistra e costruite sul buco che era stato fatto nel ponte precedente. Lasciate che il primo Lemming continui. Quando gli altri Lemming cominciano a cadere dentro al buco nel pilastro, fatene passare uno e trasformatelo in un altro "blocker", ma cominciate subito a costruirci sopra. Dovreste avere 4 ponti sulla sinistra e due "blocker". Lasciate che il primo Lemming cada sul bordo della piattaforma sopra l'uscita e come vi arriva, trasformatelo prima in un costruttore e, dopo circa sei gradini, in un "blocker". Usate il successivo Lemming lasciandolo cadere sul bordo destro della piattaforma di uscita e costruendo immediatamente. Bloccate anche costui dopo circa sei gradini. A questo punto dovrebbero tutti quanti poter raggiungere sani e salvi l'uscita.

## Mayhem 29

Andate sul lato destro e bloccate il primo Lemming che salta fuori. Sul lato sinistro costruite un ponte sopra la trappola di rocce e bloccate gli altri con il secondo Lemming. Fate salire il Lemming sulla roccia fin dove può arrivare, poi fatelo scavare orizzontalmente. Dall'altra parte scavate attraverso il primo blocco e costruite un ponte sopra al secondo. Quando lo raggiungerete, bloccate il Lemming e fatelo esplodere, distruggendo così il muro; ripetete l'operazione fino ad aprire un varco. Cominciate a costruire un altro ponte verso sinistra, tornate a destra, scavate attraverso il segnale, e costruite sopra la botola. Fate salire un Lemming sulla roccia fin dove riesce ad arrivare, quindi cominciate a scavare orizzontalmente. Bloccate il Lemming subito dietro e congiungete il ponte sopra la trappola con un altro, verso sinistra. Dopo aver scavato, costruite fino a raggiungere i gradini. Nel frattempo, sul lato sinistro, costruite sopra l'uscita in modo da cadere subito dopo e scavate in diagonale (cominciando dalla pietra). Quando il Lemming di destra raggiungerà i gradini, costruite verso destra per fargli incontrare quello che sta scavando in diagonale. Adesso possono tutti raggiungere l'uscita, dopo aver fatto esplodere il "blocker". veramente facile, non vi pare?!

## Mayhem 30

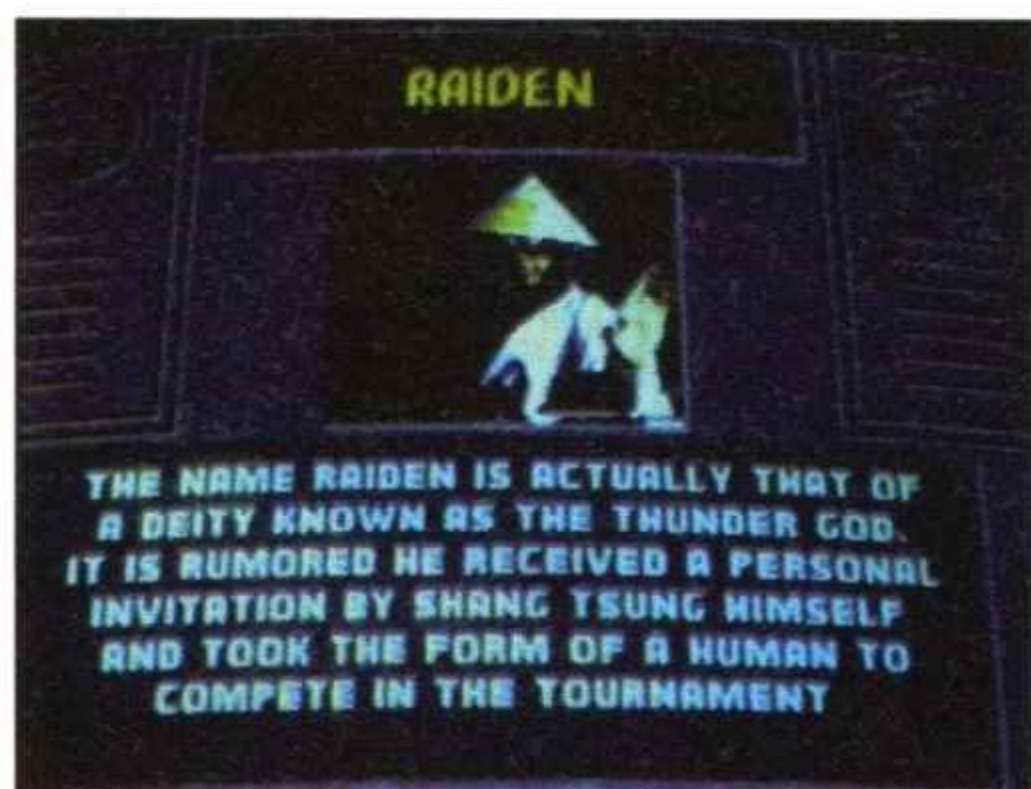
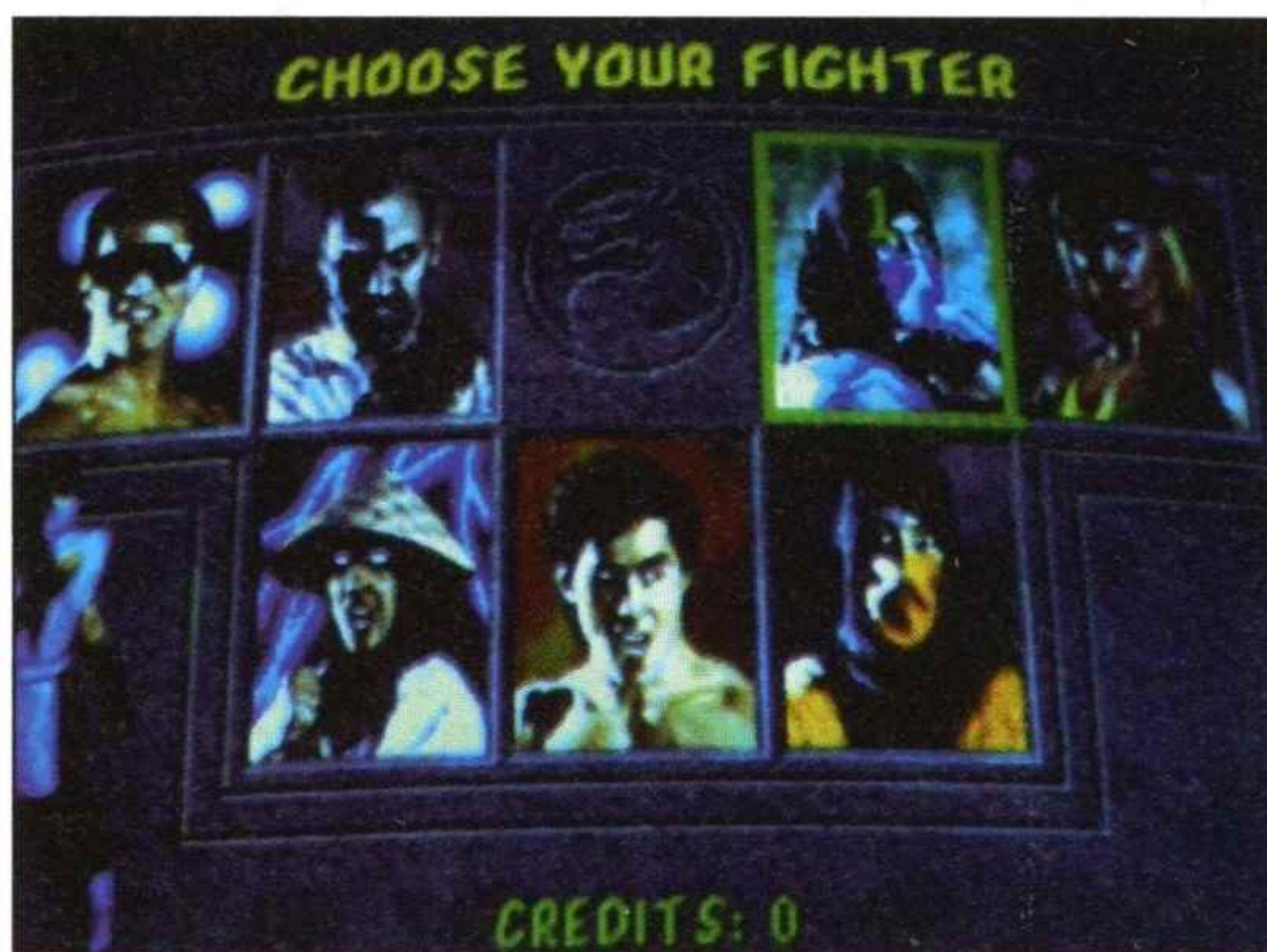
# GUIDA AI CODICI DI TUTTI I LIVELLI DI LEMMING

| LIVELLI FUN | | LIVELLI TRICKY | | LIVELLI TAXING | | LIVELLI MAYHEM | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 1 | WXRRTMV | 1 | SFLQQWR | 1 | QGSMMDM |
| 2 | FWKQCJK | 2 | SVZFJVM | 2 | LGJMTCD | 2 | KKXSKFK |
| 3 | TWXZKRM | 3 | FNLDXVC | 3 | BWNQXRZ | 3 | NNBLXNL |
| 4 | JPJXFVW | 4 | FNGWLWW | 4 | WGHQVRF | 4 | JCPMTPC |
| 5 | KTJGTJK | 5 | RWHTQBK | 5 | NRQKFRC | 5 | TNPPCLS |
| 6 | HGNNNPX | 6 | KSRXKVK | 6 | QRXZLSK | 6 | RCPKPMD |
| 7 | MLLBCPQ | 7 | RTWHNTC | 7 | VGPDDWR | 7 | GXZTLVK |
| 8 | XBVCKLL | 8 | FBMBPFD | 8 | HPKBLLX | 8 | LSWHMHR |
| 9 | JWGWBBK | 9 | GTGCDKQ | 9 | DSWLCTG | 9 | SFRMFLF |
| 10 | JJGKQPH | 10 | KSRXKVK | 10 | GWGCJHK | 10 | HSHQXPK |
| 11 | PWKZSXL | 11 | TBHLCRC | 11 | TNJVCGD | 11 | CHBMWRT |
| 12 | GGWWFXR | 12 | XVJKXBQ | 12 | XKBFSBD | 12 | LNRGMXC |
| 13 | PPTPZZG | 13 | TMRSZMF | 13 | VKKCSFV | 13 | WPSKBXN |
| 14 | TPVSDSC | 14 | CVSDHLF | 14 | SJKNWWS | 14 | LPBDVJJ |
| 15 | QSPRKMK | 15 | WXLBGBP | 15 | DQDGCBX | 15 | BGMLGSS |
| 16 | BXCHLQS | 16 | WZNFLWF | 16 | QTVGPTH | 16 | CZLMVGD |
| 17 | VDGQWSX | 17 | FVMTNWW | 17 | PFFFLPS | 17 | KVXLSQH |
| 18 | QGNLNFM | 18 | VVDRGWD | 18 | BPNRSMC | 18 | CQSSXRQ |
| 19 | DNPFNQR | 19 | SRXBPPY | 19 | JLGKBCZ | 19 | MVRPMQJ |
| 20 | FQKKFHL | 20 | GRZHRPP | 20 | PCVKZVR | 20 | PMXDHBP |
| 21 | RMHDGBX | 21 | XTMWFCP | 21 | QNWFKVZ | 21 | TWQBCXL |
| 22 | ZGBVCXV | 22 | FLMTVPM | 22 | NTHZDKK | 22 | WVVFXWB |
| 23 | ZXBLWZK | 23 | KSGVVWK | 23 | XQZSRDT | 23 | BSLMGQZ |
| 24 | HTLDXLB | 24 | ZBPPBXG | 24 | PTPMJDV | 24 | MGGLXSF |
| 25 | ZDGHTWD | 25 | WHCHBQV | 25 | LXTZBHP | 25 | DXBZRVX |
| 26 | CFHXPSM | 26 | LHDPGNV | 26 | RLQGWSX | 26 | BWQNKVK |
| 27 | PZBXCXB | 27 | HVLXXTH | 27 | MHKNCDK | 27 | RTBGJWD |
| 28 | CWLGDPT | 28 | STVNDPK | 28 | KWGCKWD | 28 | HMGDJCQ |
| 29 | WDNLSMJ | 29 | JFTQVSX | 29 | RKVHCBS | 29 | QZTJHSV |
| 30 | WBZWWCB | 30 | SKKWSZD | 30 | MGVJBKZ | 30 | CQLRCHF |

# COIN-OP

**Benvenuti in questa nuova mitica rubrica di Gheim Pauà, curata solo ed esclusivamente dall'incomparabile Dupont! I pezzi forte di questo mese sono Mortal Kombat e Virtua Racing**

# Mortal Kombat
## (Midway)

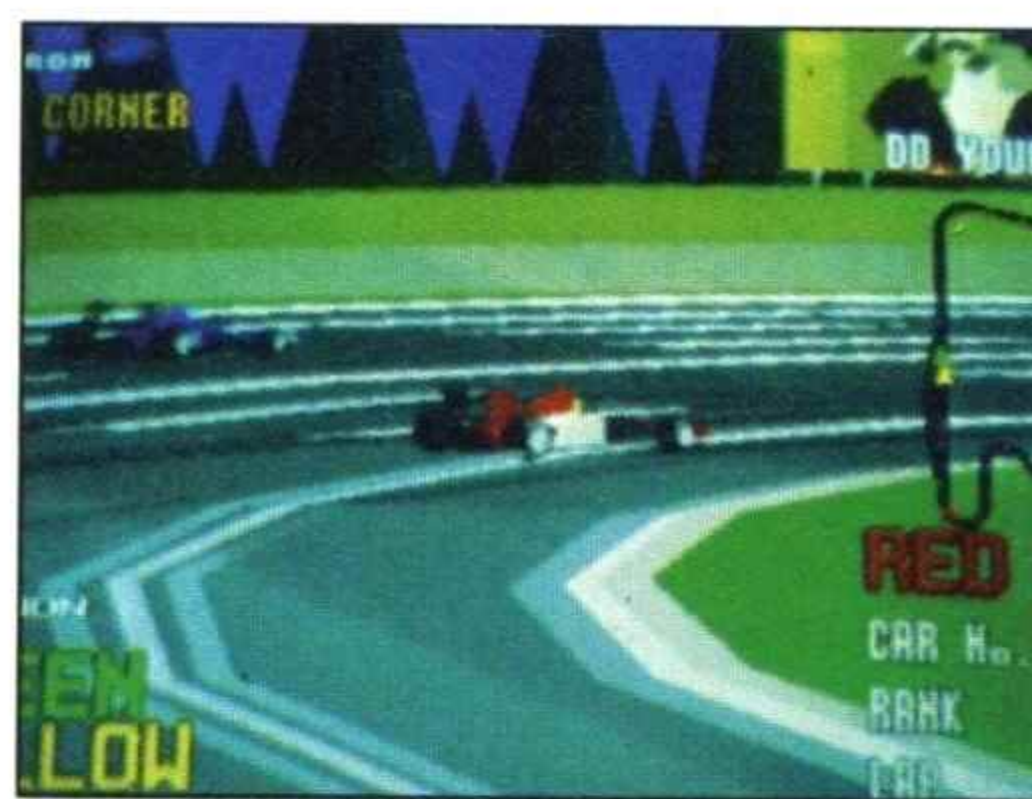
Ecco finalmente un picchiaduro del calibro di *Street Fighter 2*, capace di soffiargli il primo posto nelle Hit Parade delle sale giochi. I programmatori della Midway sono riusciti a colpire nel segno con questo gioco dalla grafica eccezionale, interamente digitalizzata. Le animazioni dei personaggi sono semplicemente galattiche e la giocabilità è veramente fantastica. Inoltre il sonoro è arricchito da splendide frasi e grida digitalizzate che commentano gli scontri (ma solo sulle schede originali!). Pensate: ci gioco da tre mesi e ho già dimenticato cos'è *Street Fighter* (Bugia! Però dovete ammettere che, ormai, ha fatto il suo tempo...). Potete scegliere tra ben sette personaggi diversi e avete a vostra disposizione cinque pulsanti (parata, pugno alto, pugno basso, calcio alto, calcio basso) per eseguire le varie mosse (speciali e non!). Ma non è tutto: avete anche la possibilità di "finire" il nemico, quando ha perso il combattimento, con una mossa finale davvero cruenta, più o meno complessa da eseguire e diversa per ogni personaggio (Potete perfino strappare la spina dorsale all'avversario! Bleah!).
Ma adesso udite udite, cari lettori di Gheim Pauà! Ecco in esclusiva per voi tutte le mosse segrete per ogni combattente!

***In Mortal Kombat** le scene di combattimento sono particolarmente trucolente. Durante le sfide vi capiterà di vedere molto sangue sullo schermo. Per esempio quando Sub-Zero vince potete fargli staccare la testa all'avversario (sic!).*

# Virtua Racing
## (Sega)

*In corsa potete scegliere tra quattro "viste" differenti: in queste due foto vedete quella dall'elicottero (la più facile) e quella dal volante (la più difficile).*

Gli appassionati di corse automobilistiche che non possono, umanamente parlando, lasciarsi fuggire questo capolavoro di casa Sega. Certamente vi ricorderete il mitico, anche se un po' datato, *Final Lap*, in cui potevano correre ben otto giocatori contemporaneamente. Ora immaginatevi la stessa cosa in grafica poligonale velocissima. Per ora è possibile giocarci solo in quattro, ma all'estero, in certe sale giochi, si può arrivare fino a 24 giocatori contemporaneamente!!!. È stupendo! Appena inserito il gettone avrete la possibilità di scegliere il vostro percorso preferito tra i tre disponibili, di diversi gradi di difficoltà, e tra le sette marce manuali o automatiche (che si trovano sul volante come sulle Ferrari attuali!). Sulla destra, accanto al volante, troverete quattro pulsanti colorati che vi permettono di scegliere la visuale da diverse angolazioni (dall'interno, da dietro, a circa cinque metri di altezza e dall'elicottero). Una volta iniziata la gara potrete competere con i vostri avversari (umani e non!) senza esclusioni di colpi. Per accentuare il realismo della simulazione il volante è stato dotato di un motore che contrasta lo sterzo facendo resistenza. Occhio! Se cominciate a sbandare, vi sarà difficile riuscire a mantenere l'assetto e riprendere il controllo. È galattico e molto ben definito, ricco di dettagli divertenti, come i cartelloni di deviazione che volano via quando li urtate o le noci di cocco che cadono quando finite contro una palma. Tocco finale dei programmatori: sopra la console c'è un monitor che permette agli spettatori di seguire la gara, come se fossero davanti alla loro TV, con tanto di commento di Mr. Virt Mac Polygons (originale vero?), che appare in una piccola finestra nell'angolo in alto a destra. Un Coin-Op veramente Ce-no-bi-ti-co! Se abitate a Milano, fate un giro alla New Roky Games di Piazza Oberdan (P.ta Venezia): chissà, potremmo incontrarci sulle piste per una mega-sfida!

Si ringrazia la sala giochi New Roky (P.ta Venezia) e il bar sotto casa mia.

**Dupont**

***Virtua Racing** è la miglior gara di formula uno mai apparsa nelle sale giochi. La grafica a poligoni è molto fluida e la possibilità di correre in più giocatori contemporaneamente è entusiasmante. I particolari di contorno come la scenografia dei circuiti, l'ambientazione, la premiazione e le pin-up alla partenza rendono il gioco ancora più spettacolare.*

## DIAMOCI UNA MOSSA

| Personaggio | Mossa | Comandi |
|---|---|---|
| RAIDEN | Scossa elettrica | ↓ ↘ → + PUGNO ALTO |
| | Tuffo in avanti | ← ← → |
| | Teletrasporto | ↑ ↓ RAPIDAMENTE |
| | Colpo finale (Scossa) | ⊗ → → ← ← ← |
| SCORPIO | Scossa elettrica | ← ← PUGNO ALTO |
| | Tuffo in avanti | ↺ PUGNO ALTO |
| | Teletrasporto | ⊗ ↑ ↑ |
| SUBZERO | Palla di ghiaccio | ↓ ↘ → PUGNO BASSO |
| | Scivolare | ↙ + ⊗ + P. BASSO + CALCIO B. |
| | Colpo finale | ⊗ ↘ ↘ PUGNO ALTO |
| SONYA | Raggio viola | ⊗ ← → |
| | Presa per le gambe | ↓ + ⊗ + P. BASSO + CALCIO B. |
| | Volare (con pugno) | → → PUGNO ALTO |
| | Colpo finale (bacio) | → → ← ← ⊗ |
| CAGE | Palla di fuoco verde | ← ← → PUGNO ALTO |
| | Calcio fantasma | ← ← → CALCIO BASSO |
| | Colpo proibito | ⊗ + PUGNO BASSO |
| | Colpo finale | ⊗ → → PUGNO ALTO |
| LIU | Palla di fuoco | → → PUGNO ALTO |
| | Calcio volante | → → CALCIO ALTO |
| | Colpo finale | ↻ |
| KANO | Doppia ..... luminosa | ⊗ ← → |
| | Scagliarsi a palla | ↺ |
| | Colpo finale | ⊗ ↓ ↘ → PUGNO A. |

Legenda:
- (frecce) Direzione
- ⊗ Tenete premuto il pulsante di parata
- ↺ Mezzo giro
- ↻ Giro intero

*I colpi sono descritti per il giocatore che sta a sinistra, per chi giocherà a destra invertite*

# ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

## VENDITA

**VENDO Bart's Nightmare** (SNES), Super Adventure Island (SNES) e Team USA (MD) a L. 40,000 cad.
Matteo tel. 02/93569670.

**VENDO Game Boy completo di Light Boy** a L. 130,000, in più vendo le seguenti cassette a partire da L. 30,000: Paperboy, F1 Spirit, Gargoyle's Quest, Gremlins 2, NBA All Star Challenge, Tennis, Tetris.
Luca Masini tel. 039/9920212.

**VENDO per Super Famicom, Power Athlete** a L. 100,000 o lo scambio con uno dei seguenti giochi (americani o giapponesi): Mystical Quest, Parodius, Tiny Toons, Road Runner o altri, che non siano picchiaduro.
Luca tel. 0432/690209 (ore pasti).

**VENDO Super Famicom** a L. 280,000; vendo NES + pistola Zapper, Duck Hunt, Super Mario Bros 1 e 2 a L. 200,000. Vendo inoltre console NASA (NES Americano) + Capitan Comic e Batman Return of the Joker a L. 200,000. Massima serietà.
Andrea tel. 02/90091236 ore pasti.

**VENDO Super NES completo a L. 300,000.**
Alessandro tel. 0583/47895.

**VENDO per Super NES** i seguenti giochi: Castelvania IV a L. 70,000, WWF Super Wrestlemania a L. 65,000. Per Sega Mega Drive vendo: Desert Strike a L. 70,000, Sword of Vermillion + Hint Book a L. 65,000, Streets of Rage, John Madden I, Super Volleyball, Lakers vs. Celtics, Jordan vs. Bird, tutti a L. 45,000. Vendo Game Boy a L. 80,000.
Lorenzo Crippa Via Van Gogh, 13 - 20058 Villasanta (Mi) tel. 039/305457.

**VENDO 2 giochi per Master System** (The Terminator e Moonwalker) in perfette condizioni a sole L. 200,000. Annuncio sempre valido.
Rol Charlie V.le Bernini, 38 - 47042 Cesenatico (Fo) tel. 0547/86299 (tutti i giorni tranne il martedì e il venerdì dalle ore 15,00 alle ore 20,00).

**VENDO Super Mario World (italiano)** e Tiny Toons Adventures (giapponese) + 2 joypad originali per Super Nintendo. Inoltre cedo giochi per Game Gear (o li scambio con giochi per Super Nintendo) a partire da L. 20,000. Annuncio sempre valido. Tiziano tel. 0187/517068 ore serali.

**VENDO 3 cassette del Nintendo** complete di libretto d'istruzioni e scatola contenitrice, non sciupate, anzi, trattate molto bene!
I titoli sono: Life Force Salamander (Konami), Rush'n'Attack (Konami), Robo Warrior (Jaleco). Occasione da prendere al volo (provare per credere!)
Tel. 039/480601 (se interessati).

**VENDO o scambio cartucce per Neo-Geo,** a disposizione 4 giochi (Cyber-Lip, Crossed Sword, Nam 75, Trash Rally).
Simone tel. 02/2566602 (ore pasti).

**VENDO cassetta Multigioco per Game Boy** comprata in America, contiene ben 50 giochi.
Tel. 0332/730258 (lasciare il messaggio in segreteria).

**Affarissimo! VENDO Sega Game Gear** con 3 giochi (Sonic, Batman e Super Kick Off) + Master Gear Converter, il tutto 1 mese di vita e in ottime condizioni, alla modica cifra di L. 400,000.
Annuncio sempre valido. Marco tel. 0331/552772 (preferibilmente ore pasti).

**VENDO Atari Lynx con gioco, alimentatore e cavi a L. 70,000** e 5 giochi a L. 30,000 cad.
Alessandro tel. 0432/521808.

**VENDO/scambio giochi per Mega Drive e Super Nintendo;** molti titoli a disposizione.Diego o Gerry tel. 0183/276272 - 26928.

**VENDO Neo-Geo, 2 joystick e 2 giochi** (Football Frenzy, Baseball Star 2). Vendo inoltre i seguenti giochi per Mega Drive a L. 70,000 cad: Devil Crash, Tazmania, James Pond II, E.A. Hockey, Palla Avvelenata (gioco giapponese molto divertente).
Michela tel. 02/70631674.

**VENDO Sega Mega Drive 16 bit completo di 2 joystick, tutto in ottime condizioni a L. 250,000.**
Vendo inoltre giochi per MD ai seguenti prezzi: Sonic L. 60,000, Sonic 2 L. 80,000, Twin Hawk L. 70,000, Terminator 2 L. 90,000, European Club Soccer L. 80,000, Crue Ball L. 60,000, Super Monaco Gp L. 60,000, Gain Ground L. 50,000, Wonder Boy L. 50,000, Halley Wards L. 40,000 e Wonder Boy (per Game Gear) L. 40,000. Max serietà.
Filippo tel. 010/311139 (ore pasti).

**VENDO/scambio cassette per Super Famicom/Super NES.**
Stefano tel. 0383/84458 - 895665.

**VENDO per Mega Drive i seguenti giochi**: Golden Axe, Sonic, Tournament Golf a L. 50,000 cad., due giochi a L. 95,000 e tre giochi a L. 140,000 trattabili.
Alan Casarelli Via 1° Maggio, 7 - 05017 Monteleone d'Orvieto (Tr) - tel. 0763/84174.

**VENDO per Mega Drive:** Sonic, Wrestle War, Gaiares, Streets of Rage, Wonder Boy III, Runark a sole L. 300,000, o scambio con Game Gear o Lynx + due giochi.
Cosimo tel. 0833/539235 (ore 14,00).

**VENDO Action Set Nintendo, completo di pistola Zapper, Super Mario Bros, Duck Hunt e Castelvania**. Il tutto a sole L. 150,000. Inoltre vendo, sempre per il NES: Super Mario Bros III, Double Dragon II, Duck Tales, Megaman e tanti altri a L. 30,000 cad.
Tutta la merce è in ottimo stato. Massima serietà.
Emanuele tel. 0522/972018 dalle ore 15,00 alle ore 20,00.

**VENDO Sega Mega Drive originale Giochi Preziosi,** 1 anno di vita come nuovo + 2 giochi "Altered Beast" e "688 Attack Sub" + alimentatore + joypad.
Silvano tel. 039/796468.

**VENDO console PC Engine Duo,** nuovo e perfettamente funzionante a L. 400,000.
Carlo tel. 0341/286075.

**VENDESI Lynx 2 + Sub Battle, come nuovo,** completo di garanzia, imballi originali, alimentatore. Il tutto a L. 100,000.
Sergio tel. 0823/943059.

**VENDO fantastico gioco per Game Gear** "Head Buster" al prezzo di L. 30,000 trattabili.
Tel. 06/9863238 (dopo le ore 19,00).

**VENDO NES** con 7 cassette + alimentatore e 2 joypad a L. 200,000.
Tel. 06/5805802.

**VENDO per Mega Drive i seguenti giochi:** Quack Shot, Terminator, Truxton, Jewel Master, Battle Squadron e altri.
Antonio tel. 0362/565947 ore pasti (specificare il motivo della chiamata).

**VENDO Sega Master System II** con 10 cassette tra le più belle ed un gioco già incluso in memoria (Alex Kidd). Tutte con istruzioni (tranne Sonic) ed un joystick, il tutto a L. 350,000.
Giorgio tel. 0547/20810 (ore pasti).

**VENDO Super Nintendo** con converter e due giochi a scelta a L. 370,000.
I giochi sono: Super Mario World e, a scelta, F-Zero, Super Tennis, Super Ghouls'n'Ghosts.
Mirco tel. 071/740203.

**VENDO Game Gear U.S.A. in ottimo stato, usato pochissimo.** Disponibili

anche: Sonic, Columns e il converter che permette di usare i giochi del Master System sul Game Gear (prezzi da trattare). Annuncio sempre valido.
Marco tel. 02/6465405 (ore pomeridiane).

**VENDO per Sega Master System II,** Sonic 1 e 2, Topolino, Paperino, Asterix a L. 40,000 cad., possibilmente Genova e dintorni.
Alberto tel. 010/216561 (dopo le ore 16,30).

**VENDO a L. 50,000 cad. o scambio le seguenti cartucce per Mega Drive:** Fatal Labyrinth, Quackshot, e Tournament Golf.
Federico tel. 041/5260633.

**VENDO Sega Mega Drive Europeo** con joypad Turbo serie II + adattatore cartucce giapponesi + 2 giochi, Altered Beast e Real Basketball a L. 250,000, tutto in perfetto stato ancora con confezione originale, oppure con altre 8 cassette tutte ultime novità a L. 700,000, tra cui Usa Team Basketball, N.B.A. All Star Challenge, Side Poket, Moonwalker, ecc.
Non trattabili. Annuncio sempre valido. Max serietà.
Tel. 02/4479885 (dalle ore 19,30 alle ore 21,00, sabato escluso).

**VENDO/scambio cartucce per Super Famicom**. Preferibilmente in Lombardia.
Daniele Piana Via Mazzini, 9 - Lovere (Bg) tel. 035/962064 dalle ore 17,00 alle ore 22,00.

**VENDIAMO in ottimissimo stato Game Boy** + Tetris + cavetto + cuffia Aiwa + Super Mario Land 2 + Game Light Plus (luce più lente) + adattatore 220 V., a L. 190,000 trattabili.
Vendiamo inoltre cartucce semiusate per Mega Drive a L. 30,000 cadauna. Titoli a disposizione: James Pond 2 (Usa), DJ Boy (Jap), Hellfire (Jap), Devil Crash (Jap), Ghostbusters (Usa).
Antonello e Andrea tel. 085/4156969 (dalle ore 13,30 alle ore 15,00) - tel. 085/4151891 (dalle ore 20,00 alle ore 22,00).

**VENDO per Super NES/Famicom:** Final Fantasy 2 L. 70,000 (Usa), Soul Blazer L. 70,000, F1 Exhaust Heat L. 50,000, Area 88 L. 50,000, Contra Spirits L. 60,000, Gambare Goemon L. 60,000, Bart's Nightmare L. 40,000, Super Adventure Island L. 40,000.
Vendo per Pc Engine Duo: Ranma1/2 L. 70,000, Shadow of the Beast L. 60,000, Ys 1 e 2 (Usa) L. 60,000. Solo zona Milano.
Luca tel. 02/9013021.

**Strepitoso! VENDO Sega Mega Drive** originale Giochi Preziosi + cavo PAL + alimentatore + 4 giochi (California Games, Road Rush, Centurion, Joe Montana '92) a sole L. 695,000.
Simone tel. 041/4569909.

**VENDO Game Gear di soli 3 mesi a L. 170,000**. Inoltre dispongo di varie cartucce: Sonic 2, Batman Returns, Kick Off ed altre ad ottimi prezzi.
Michele tel. 0422/380179.

**VENDO WWF Super Stars I + Super Mario Land I** a L. 60,000 comprese le custodie.
Salvatore Aliberti Via Toscanini, 20 - 04011 Aprilia (Lt) tel. 06/9280256 - 92707905 (preferibilmente dalle ore 13,30 alle ore 15,30).

**VENDO Super NES** con 2 joypad + Super Mario World + adattatore per i giochi giapponesi a L. 150,000. Vendo inoltre per Neo Geo i seguenti titoli: Ghost Pilots a L. 70,000, Super Baseball 2020 a L. 80,000 e Mutation Nation a L. 90,000. Solo zona Milano.
Simone tel. 02/4478968 (dalle ore 17,00 alle ore 20,00).

**VENDO Sega Game Gear ottime condizioni** + Super Kick Off + Monaco Gp a L. 250,000 trattabili.
Vendo inoltre Game Boy Nintendo tenuto benissimo + 7 fantastici giochi a L. 275,000, oppure separatamente.
Antonio tel. 039/327657.

**VENDO Nintendo NES** + trasformatore + cavo connessione TV + zapper + 2 joypad + 11 giochi: Super Mario Bros 1, 2, 3; Duck Hunt; Heart of Fears; Total Recall; The Newzealand Story; Hunt for Red October; Blowout; Joe & Mac; Time Lord.
Tutto a L. 500,000.
Eugenio tel. 0885/417243 - Cerignola (Fg).

**VENDO per Super NES**: Contra III, Castelvania IV, Super Ghouls'n'Ghosts a L. 70,000 cad.; Super Tennis a L. 50,000 e Zelda III a L. 80,000. Per Mega Drive: Strider e Hell Fire a L. 30,000.
Carlo Brasi tel. 0346/72466.

**VENDO Sega Game Gear** + alimentatore (3 mesi di vita) + 6 giochi: Chakan, Chuck Rock, Batman II, Streets of Rage, Super Kick Off, Columns a L. 300,000, oppure scambio con Mega Drive + giochi. Solo zona Milano.
Annuncio sempre valido.
Marco tel. 02/4566482 (ora di cena).

# SCAMBIO

**SCAMBIO titoli per Mega Drive come:** Wonder Boy III, Ghouls'n'Ghosts, Sonic II, Burning Force, Altered Beast, Granada Moonwalker, Green Dog e altri.
Donato tel. 0833/512459 (possibilmente ore pasti).

**SCAMBIO solo in zone limitrofe a Jesolo** (contatto diretto) giochi per Super Nintendo, Super Famicom o Super NES (Usa).
Stefano tel. 0421/972823 (ore pasti).

**SCAMBIO /compro tutte le ultimissime novità importate dal Giappone per Neo-Geo,** Black Rage, Super Famicom, Mega Drive. Inoltre vendo Game Boy + 70 giochi a L. 350,000 e Game Gear + 50 giochi a L. 400,000.
Giovanni tel. 0831/942352.

**Eccezionale!!!**
**SCAMBIO per Super NES/Famicom** i seguenti giochi: Super Tennis, il mitico Super Star Wars, il fantastico Super Ghouls'n'Ghosts e molti altri, con giochi tipo Super Mario Kart, Tiny Toons, F-Zero, J. Connors Tennis Pro Tour, ecc.
Filippo tel. 02/9837621
Marco tel. 02/98232119.

**SCAMBIO cartucce per Mega Drive** cui: Devil Crash, Musha Aleste, Arcus Odyssey, Streets of Rage II e molti altri. Cerco in particolar modo Thunder Force 4 in versione europea.
Federico Laurenti tel. 0425/422226.

**SCAMBIO cartuccia Axelay** (versione giapponese) per NHLPA Hockey per Super Famicom/NES.
Marco tel. 02/4501734.

**SCAMBIO/vendo cartuccia americana Street Fighter II** e cartuccia italiana Super Mario World complete di istruzioni, 1 mese di vita, con cartucce per Super Nintendo/Famicom/NES. Cerco in particolar modo: Parodius e Super Mario Kart. Solo nella provincia di Milano.
Jacopo tel. 02/33101704 dalle ore 14,00 alle ore 21,00.

**SCAMBIO Mega Drive nuovissimo e poco usato** + joypad, cavi, ecc. + 9 giochi (tra cui Sonic, Terminator, Ph. Star III, James Pond II) in cambio di Neo Geo Pal con 2 joypad, cavo antenna, alimentatore + 1 gioco (possibilmente Art of Fighting o Fatal Fury II).
Michele De Sario V.le A. Moro, 2 - 70010 Capurso (Ba) tel. 080/6953552.

# CONTATTI

**Offro lauta ricompensa** in cambio di nominativi di company USA, Taiwan, Giappone e Hong Kong che esportino in Italia videogiochi e console.
Luca tel. 0337/357820.

**Abbiamo fondato il "Game Power Fans Club" solo per possessori di console!**
Per diventare socio bisogna spedire L. 20,000 di iscrizione e L. 10,000 mensili, escluse spese di spedizione. Diventare socio conviene perché si possono scambiare cartucce di tutti i formati e c'è una compra-vendita di cartucce usate.
Tel. 06/9953328 (ore pasti).

**Scambio/vendo/compro cartucce per Neo Geo.** Se avete la mitica console e siete stufi di giocare con i soliti videogame, prendete il telefono e sbrigatevi a CONTATTARMI (prezzi trattabilissimi). Annuncio sempre valido.
Luca tel. 0464/504125 (dalle ore 14,00 alle ore 18,00).

**MIPS Computer Club a Campobasso, organizza mostre, corsi e tornei per Console!!** Per informazioni:
MIPS Via Cardarelli, 39 - 86100 Campobasso tel/fax 0874/482077

euro
bit
international

✓ **MODENA** VIA CERVINO 90/A41100 TEL. 059/254514
✓ **SASSUOLO** VIA FRESCOBALDI 42 TEL.0536/871733
✓ **CAST. EMILIA** VIA CARAVAGGIO 8 TEL.059/925522

**Solo da noi pui trovare 220super-giochi per il GAME BOY Nintendo**

**Chiedi qualsiasi cosa: da noi c'è!!!**

**Tutto per Neo Geo!**

**Roba da matti!**

**Roba da Eurobit!**

# OFFERTISSIMA 1993

**Neo Geo** + *Joystick* + *Alimentatore* + *1 gioco*
**LIRE 699.000**
IVA COMPRESA

**+1 Gioco** + *Memory Card*
**LIRE 110.000**
IVA COMPRESA

+ 1 GIOCO + MEMORY CARD + JOYSTICK
**LIRE 190.000**
IVA COMPRESA

GIOCHI NEO GEO SNK
A PARTIRE DA £ 99.000
SUPER SIDEKICK PER NEO GEO
£ 429.000
PRENOTATE SUBITO
FATAL FURY 2 PER NEO GEO

- Consegne 24 max 48 ore in tuttaItalia
- Ordinazioni telefono 059/254514
- Ordinazioni fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che:

con *Eurobit* sei sempre al *massimo* !!!

**PRENOTATE SUBITO LA SUPERNOVITÀ:**
**FATAL FURY 2**
**FOR NEO GEO**

## VASTO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE PER MEGA DRIVE GAME GEAR SUPERFAMICON

### CARTUCCE PER GAME BOY

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Final Fantasy | L. | 60.000 |
| Hook | L. | 60.000 |
| Super Hunkbook | L. | 60.000 |
| Spankysques't | L. | 62.000 |
| Tecno Bowl | L. | 60.000 |
| WWF Superstar | L. | 60.000 |
| Ishido | L. | 60.000 |
| Marus Mission | L. | 59.000 |
| Dexterity | L. | 55.000 |
| Burgherity | L. | 59.000 |
| Elevator Action | L. | 55.000 |
| Trax | L. | 55.000 |
| Altered Space | L. | 61.000 |
| Fortified Zone | L. | 59.000 |
| Red October | L. | 58.000 |
| Jack Nicklaus | L. | 60.000 |
| Mr Chins | L. | 60.000 |
| Ninja Boy | L. | 60.000 |
| Jeopardy | L. | 60.000 |
| Pac Man | L. | 58.000 |
| Paper Boy | L. | 50.000 |
| Pipe Drime | L. | 59.000 |
| Roger Rabbit | L. | 62.000 |
| Power Racer | L. | 60.000 |
| Deadalian Opus | L. | 59.000 |
| Hal Wrestling | L. | 60.000 |
| Godzilla | L. | 60.000 |
| Kid Icarus | L. | 59.000 |
| Tiny Toon | L. | 65.000 |
| Turn & Burn | L. | 60.000 |
| Mickey Mouse | L. | 65.000 |
| Aereostar | L. | 50.000 |
| Amazing Tater | L. | 55.000 |
| Boxxle 2 | L. | 60.000 |
| Snoopy's | L. | 65.000 |
| Boxxle | L. | 60.000 |
| Ninja Gaiden | L. | 65.000 |

**NOVITÀ PER CARTUCCE GAME BOY**
*•Sirenetta •Flinstones*
*•In Your Face •Choplifter II*
*•Malibù Beach Volley*
*•Roland Curse II*
*•Golf •Tale Spin*
*•Adventure Island II*

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Excellent Adventure | L. | 65.000 |
| Dead Heat | L. | 65.000 |
| WWF Superstar 2 | L. | 60.000 |
| Cristal Quest | L. | 60.000 |
| Flash | L. | 70.000 |
| Ultra Golf | L. | 65.000 |
| Kung'Fu Master | L. | 55.000 |
| Side Pocket | L. | 55.000 |
| Bo Jackoson | L. | 60.000 |
| Dr Mario | L. | 59.000 |
| Robocop | L. | 60.000 |
| Solomon's Club | L. | 60.000 |
| Ultima Runes | L. | 60.000 |
| Tasmania Story | L. | 56.000 |
| Yoshi | L. | 60.000 |
| Holly e Benji | L. | 59.000 |
| Snow Bros | L. | 60.000 |
| Asmik World | L. | 55.000 |
| Musashi Road | L. | 59.000 |
| Square Deal | L. | 60.000 |
| Harmony | L. | 56.000 |
| Jeep Jamboree | L. | 61.000 |
| Nemesis | L. | 60.000 |
| Nascar | L. | 55.000 |
| Wheel of Fortune | L. | 62.000 |
| Prophecy | L. | 65.000 |
| Bugs Bunny 2 | L. | 60.000 |
| Spot | L. | 59.000 |
| Double Dragon 3 | L. | 65.000 |
| Ken Shiro | L. | 65.000 |
| Adventure Island | L. | 59.000 |
| Boggle + | L. | 60.000 |
| Monopoli | L. | 59.000 |
| Skate or Die 1 | L. | 59.000 |
| Q Bert | L. | 59.000 |
| Kwirk | L. | 60.000 |
| Chase Hq | L. | 54.000 |
| Super RC Proam | L. | 55.000 |
| Bubble Ghost | L. | 63.000 |
| Attack of the Killer | L. | 60.000 |
| High Stakes | L. | 60.000 |
| Qix | L. | 59.000 |
| Radar Nission | L. | 60.000 |
| Startrek 25 Anniver. | L. | 60.000 |
| Spy VS Spy | L. | 55.000 |
| Horse Racing | L. | 60.000 |
| Bomber Boy | L. | 55.000 |
| Metroid 2 | L. | 50.000 |
| Turtles 2 | L. | 67.000 |
| Probotector | L. | 60.000 |
| Navy Seals | L. | 60.000 |
| Aerostar | L. | 55.000 |
| Double Dragon 2 | L. | 60.000 |
| Caesars Palace | L. | 65.000 |
| Marble Madness | L. | 55.000 |
| All Star Challange | L. | 60.000 |
| Cyrad | L. | 54.000 |
| Final Fantasy Adve. | L. | 60.000 |
| Fish Dude | L. | 56.000 |
| Soccer Mania | L. | 50.000 |
| Knight Quest | L. | 65.000 |
| Jordan VS Bird | L. | 80.000 |
| Sword of Hope | L. | 55.000 |
| Shangay | L. | 55.000 |
| Motocross Maniacs | L. | 62.000 |
| Sneaky Snakes | L. | 50.000 |
| The Punisher | L. | 60.000 |
| Fortress of Fear | L. | 65.000 |
| F1 Races+ Colleg. X 4 Game Boy | L. | 80.000 |
| Addams Family | L. | 65.000 |
| Blaster Master | L. | 60.000 |
| Ducktales | L. | 62.000 |
| Dragon' s Lair | L. | 59.000 |
| Wave Races | L. | 60.000 |
| 5 on 5 | L. | 59.000 |
| Track Meet | L. | 60.000 |

### CARTUCCE PER GAME GEAR

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Crystal Warriors | L. | 80.000 |
| Psychic World | L. | 70.000 |
| Paperboy | L. | 70.000 |
| Pengo | L. | 67.000 |
| Putt & Putter | L. | 67.000 |
| AX Battler | L. | 60.000 |
| Dragon Crystal | L. | 80.000 |
| Chase HQ | L. | 75.000 |
| Space Harrier | L. | 75.000 |
| Popils | L. | 75.000 |
| Slider | L. | 68.000 |
| G-Loc | L. | 70.000 |
| Woody Pop | L. | 70.000 |
| Solitaire Poker | L. | 65.000 |
| Donal Duck | L. | 56.000 |
| Fantasy Zone | L. | 75.000 |
| Ko Boxing | L. | 75.000 |

**NOVITÀ PER CARTUCCE GAME GEAR**
*•SUPER OFF ROAD*
*•THE SENDER OF OASIS*
*•HOLYFIELD BOXING*
*•SIRENETTA*
*•ARCH RIVALS*

### SOFTWARE PER SEGA CD
*(Mega CD Americano)*

***•Hook •Prince of Persia***
***•Kriss Kros •MarchyMarts***
***•Wonder Dog***
***•Cobra Commander***
***•Night Traps •Chuck -Rock***

### CARTUCCE PER NEO GEO

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Collums | L. | 65.000 |
| Nam 75 | L. | 112.000 |
| Magician Lord | L. | 159.000 |
| Riding Mero | L. | 159.000 |
| Ninja Combact | L. | 159.000 |
| Super Spy | L. | 159.000 |
| Cyber Lip | L. | 159.000 |
| Puzzled | L. | 115.000 |
| League Bowling | L. | 115.000 |
| Golf Top Player | L. | 159.000 |
| Baseball Star Professional | L. | 159.000 |
| Sengoku | L. | 207.000 |
| Ghost pilot | L. | 207.000 |
| King Of Monster | L. | 207.000 |
| Blue's Journey | L. | 159.000 |
| Alpha Mission | L. | 207.000 |
| Burning Fight | L. | 207.000 |
| Crossed Sword | L. | 242.000 |
| Super Baseball 2020 | L. | 207.000 |
| Aight Men | L. | 240.000 |
| Robo Armi | L. | 207.000 |
| Trash Rally | L. | 240.000 |
| Fatal Furi | L. | 240.000 |
| Socer Browl | L. | 240.000 |
| Football Frenzy | L. | 240.000 |
| Mutation Nation | L. | 240.000 |
| Last Resort | L. | 240.000 |
| King Of Moster II | L. | 240.000 |
| Baseball Star Professional II | L. | 280.000 |
| Ninja Commando | L. | 240.000 |
| World Heroes | L. | 335.000 |
| Andro Dunos | L. | 280.000 |
| Art Of Fighting | L. | 397.000 |

**OGNI 10 CASSETTE ACQUISTATE 1 A SCELTA IN OMAGGIO!!! INCREDIBILE!!**

**TELEFONATECI !!! ARRIVI BISETTIMANALI**

"I prezzi riportati valgono solo per vendite per corrispondenza

# GAME OVER

## UNA GIORNATA AL C.E.S.S.

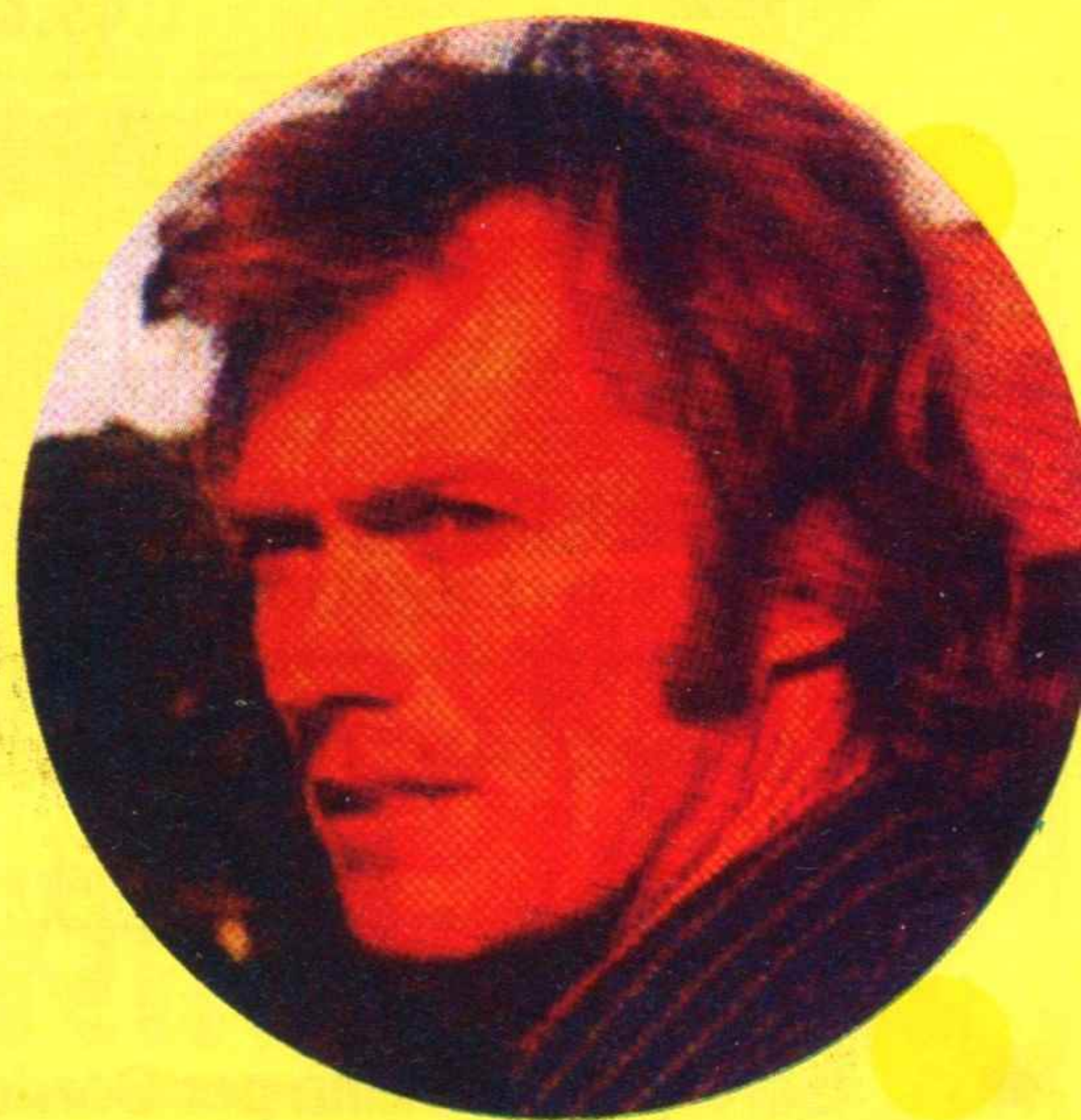
ovvero

### SARÀ STATA LA PEPERONATA

ossia

**Tutta la verità sull'esibizione videoludica più importante dopo i mondiali di calcio. Roba che non leggereste altrove (ma noi siamo dei ribelli). Anzi, roba che proprio non leggereste. (dal mostro inviato, Marco Bittani)**

Las Begas - La centosettantasettesima edizione del Consumer Electronic Sanitary Show è stata un successone: potrei cominciare a parlarvi della favolosa sventolona che regalava dolcetti di marzapane a forma di cuore allo stand della Ataru&Lamù, ma non mi pare il caso, checcacchio, c'è troppa roba interessante da riferire.
Pietro Principale, vicepresidente della Mentendo, ha esposto quella che sarà la politica del colosso (e basta con 'sti cliché, colosso, gigante, ahò?!?) coreano sul CD-ROM: "Non vogliamo essere primi, perché, come ha detto il presidente della Bega, beati gli ultimi, se i primi sono onesti". E per dimostrare la sua generosità, Pietro (circondato da sei guardie del corpo e tre della mente), ha distribuito a tutti i presenti (dodici, più uno capitato per caso), un Master Drive, permettendo così agli avversari di triplicare le vendite. Al termine dell'esposizione, abbiamo ricevuto un simpatico pupazzetto a forma di idraulico. Pietro ci ha rivelato che l'aggeggio contiene un liquido sgorgatutto che elimina il calcare in pochi secondi. Ma le urla del tizio capitato per caso hanno interrotto l'importante dimostrazione: il beota ha ingoiato il liquido ritenendolo un amaro. Dopo una lavanda gastrica, è tornato a casa. Principale ha poi parlato dei nuovi sistemi di protezione che verranno installati sui CD-ROM Mentendo. Sono sostanzialmente due e renderanno del tutto incompatibili le varie versioni che verranno distribuite l'anno prossimo (il lancio ufficiale a Cipro, il 30 febbraio 1994). Il primo è un chip intelligente che invia al laser del lettore CD l'ordine di fondere un CD incompatibile. Se tentate di forzare il carrellino, il chip darà il via al conto alla rovescia per l'autodistruzione (la periferica contiene una bomba a orologeria delle dimensioni di un puffo). Anche per questo il progetto è noto in gergo e in Georgia come "Bega Cd Killer": allineatelo accanto alla macchina del concorrente e lo farà letteralmente esplodere. La seconda protezione invece consiste nel bloccare il CD incompatibile all'interno del lettore stesso. Un segnale acustico ("Gnacca, gnacca, sei un beota" tradotto in sedici lingue, compreso il sumero) verrà emesso a intervalli regolari dalla macchina. Mentre la Bega inc. ha sviluppato un sistema virtuale, la Mentendo si è buttata a capofitto nello sviluppo di un sistema telepatico, che permetterà di videogiocare a distanza. Il problema però sembra essere la durata delle pile. Il *Super Assicom*, intanto, continua la sua scalata verso il successo. La prima asse rotante mai realizzata funziona anche come sciacquone, l'ideale quindi se l'avete fatta grossa. Ma torniamo alla Bega inc, che aveva uno stand semplicemente apoplettico (o era apocalittico? Massì, tutto fa brodo). Il primo giorno si è tenuta una interessantissima conferenza dal titolo "Killer Application oggi: comprare un Master Drive per giocare a *Ms. Pac-Man*", alla quale hanno partecipato Terry Savalas, James Brown e Umberto Eco. Quest'ultimo ha presentato il suo ultimo libro, "Semiotica del Joypad". Applausi scroscianti. Tra l'altro, l'opera non è altro che "Semiotica del Lustrascarpe" con una introduzione nuova e con un capitolo in più: ovviamente nessuno se n'è accorto perché superare la settima pagina di un libro di Eco è pressoché impossibile e così il fratello continua a ripubblicare gli stessi saggi con il titolo diverso. Con orgoglio (e con gorgoglio), il presidente della Bega ha annunciato che l'assalto al mercato peruviano è stato un successo: quasi trecentosessanta Bega CD sono stati venduti in sole tre settimane. A questo punto, la Bega punta al mercato dell'Honduras. "Il segreto del nostro successo (ha esclamato Tard One, boss della Bega) è la vendita porta-a-porta", anche se per l'immediato futuro si prevede una politica ancora più aggressiva: "Dove vanno le massaie? In panetteria, è chiaro! Distribuiremo Bega CD assieme alle michette, così potremo dire che la Bega inc. vende come il pane". Interessante. Tard One ha poi spiegato perché il lancio del Bega CD è stato posticipato più volte: "Dunque, dovevamo lanciarlo un paio di anni fa, ma avevamo dimenticato di mettere il pulsante OPEN/CLOSE. Sulle prime volevamo commercializzarlo lo stesso come posacenere naif, ma i nostri esperti di marketing ce lo hanno sconsigliato. Eppure mi pareva una buona idea. Allora abbiamo aspettato che finisse l'inverno per un lancio primaverile, ma è sorto un altro inconveniente: non avevamo le scatole d'imballaggio. A quel punto ho detto "sentite, ragazzi, lanciamolo fra sei mesi e non se ne parli più: ed eccoci qua, una sorpresa per tutti, vero?". Il nuovo Bega CD contiene ben trentaquattro processori indipendenti che vivono da soli, ma si riuniscono per le feste. C'è il chip dedicato per grafica, rotazioni, sonoro, zoom, ecc. Un 68040 si occupa della scritta GAME OVER, a 16 milioni di colori, mentre un Intel 486 si preoccupa dei jingle. Pare che ci sia un Pentium che cura l'accensione e lo spegnimento delle lucine sullo chassis frontale. Il cuore della macchina è il solito ZX80. Il *Pink Floyd* (la versione americana del *Master Drive*) è ora in omaggio con gli ovetti della Kinder, ma solo uno su cinque contiene la console Bega. Durante la pausa pranzo, alla mensa del C.E.S.S. abbiamo assistito alla proiezione del nuovo film di Dario Argento: *L'Uccello Dalle Piume di Cristallo 2*, (anche se il titolo definitivo sarà probabilmente *Mamma, ho perso l'uccello*), principale responsabile, accanto all'infima qualità del cibo, dell'astensione generale dalle lasagne in brodo. Ed ora una notizia che interesserà tutti i possessori del vecchio Mega System a 8-bit: se volete upgradare la vostra macchina per trasformarla in un sedici bit fiammante ora potete farlo, con una modesta spesa, grazie al *Master Drive Simulator Advanced Mutant Teenage Incorporated Copyleft Is Mine*: solo 428 mila lire, con un risparmio di ben 22 mila! La Neck, la prima e unica compagnia gestita da una giraffa in pensione, ha presentato una serie di adventure radicali distruttive, basate sull'innovativa interfaccia "Point and Lick", ovvero "punta (con il mouse a forma di lecca lecca) e, appunto, slurpa". Ci sono ben sei mouse differenti (al gusto pera, limone, fragola, mango, ciliegia e cocco), che verranno venduti separatamente per poter essere utilizzati con il gioco *PC Kit & Kat IV*. "Non sappiamo se il gioco piaccia veramente", ha confessato Yoko Poko Mayoko, il Giraffone, "ma i mouse sono comunque privi di zucchero e, soprattutto, non si attaccano al lavoro del vostro dentista". Con un sorriso alla "mai-avuto-carie-in-vita-mia", siamo entrati nella hall principale dello stabile dove si tiene la mostra. Lì abbiamo potuto acquistare un Bega CD a meno di quindici mila lire, per poi scoprire che è incompatibile con tutto il software esistente al mondo. Non solo, è incompatibile perfino con se stesso, infatti dopo averlo acceso ha cominciato a picchiarsi. Il patetico siparietto è stato concluso dalla Magnum .44 dell'ispettore Callaghan, il quale ha commentato oniricamente "non si finiscono così anche i cavalli?". Giudizio sulla mostra: "abbiamo giocato un buon primo tempo, ma Giulio Cesare aveva il problema di girarsi. Tutto sommato poteva andare peggio". Una notizia in esclusiva: la prossima edizione del C.E.S.S. si terrà a Bidet, Francia. Un'esibizione che farà acqua da tutte le parti.

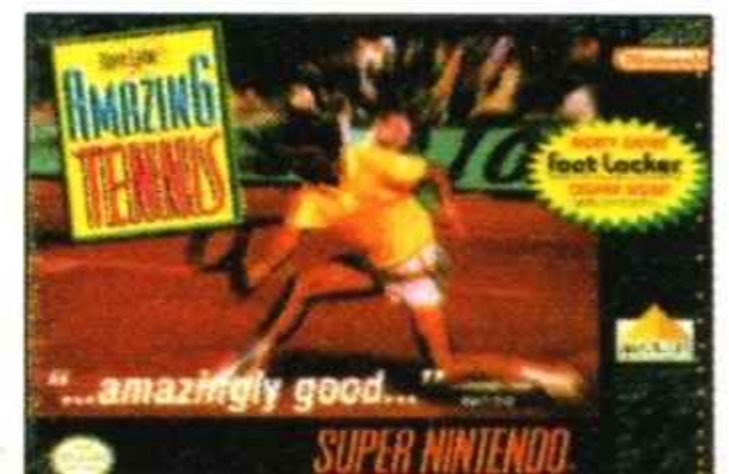
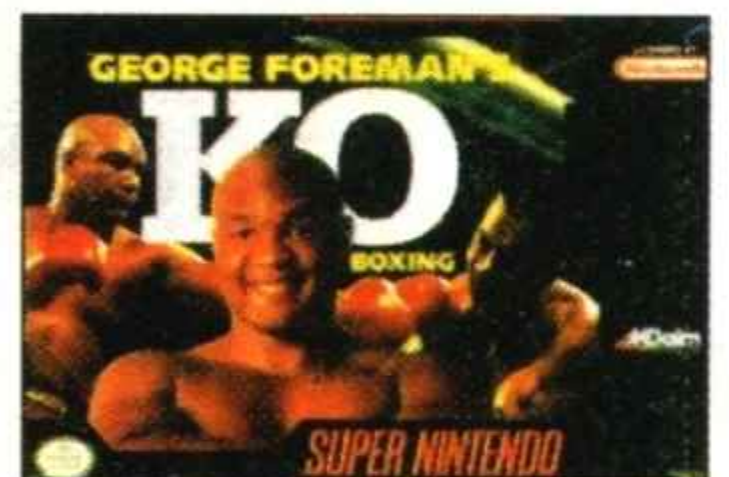
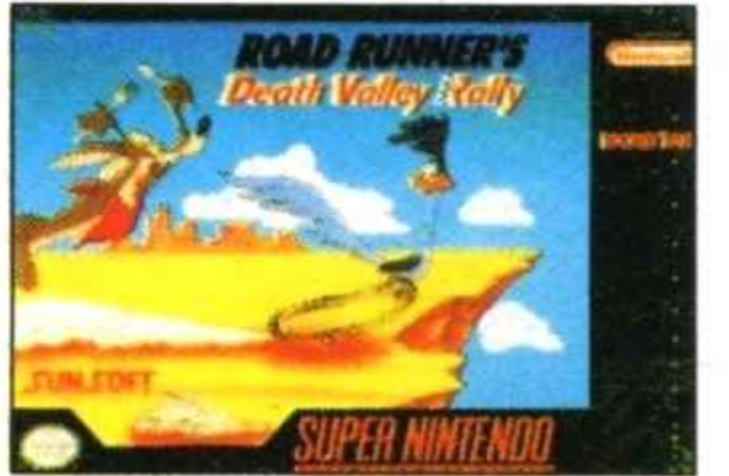
Per Difficoltà nell'individuare il nome del titolo fa da riferimento il numero verde a lato del prezzo

S.NES + Mario 4 L.399.000

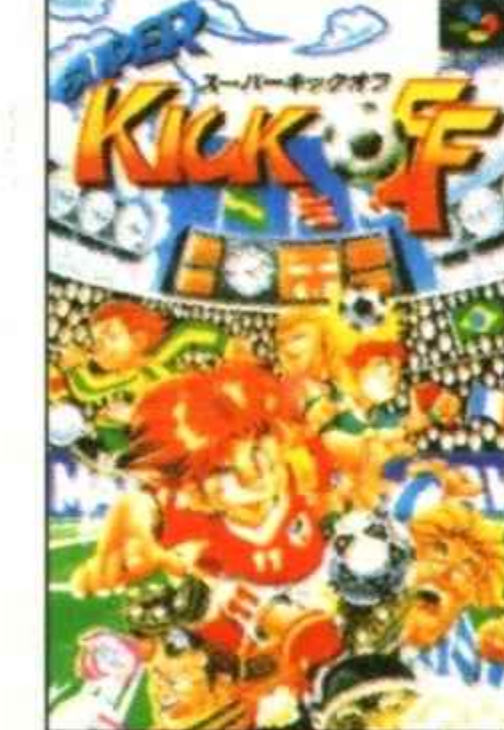
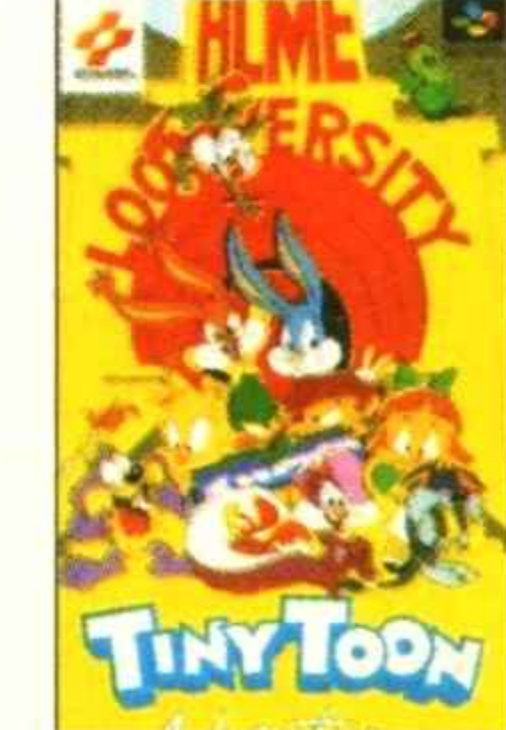
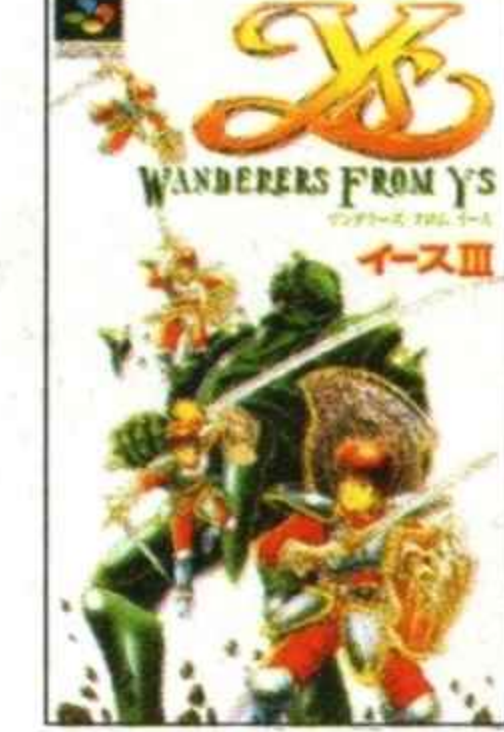
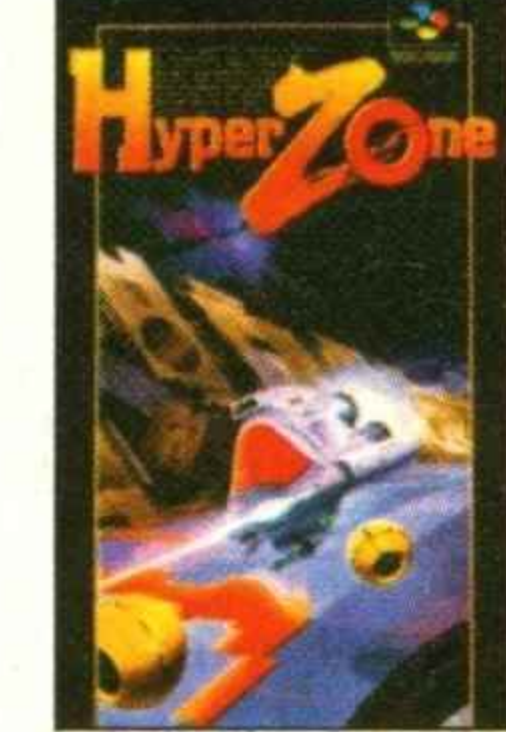
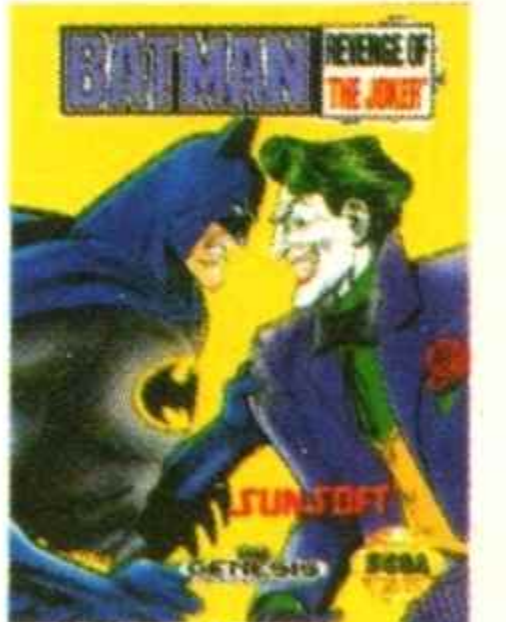
SUPER NINTENDO 16 BIT ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad L.355.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE,
CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
+ GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

1) L.119.000
2) L.119.000
3) L.119.000
4) L.119.000
5) L.109.000
6) L.119.000
7) L.119.000
8) L.119.000
9) L.109.000
10) L.109.000
11) L.119.000
12) L.119.000
13) L.109.000
14) L.129.000
15) L.119.000

ADATTATORE
S.NintendoPermette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000

16) L.179.000
17) L.139.000
18) L.149.000
19) L.119.000
20) L.149.000
21) L.149.000
22) L.119.000
23) L.119.000
24) L.39.900
25) L.179.000
26) L.119.000
27) L.109.000
28) L.119.000
29) L.119.000
30) L.119.000
31) L.189.000
32) L.139.000
33) L.169.000
34) L.129.000
35) L.149.000
36) L.149.000
37) L.69.000
38) L.59.000
39) L.59.000
40) L.59.000
41) L.59.000
42) L.59.000

Megadrive + Sonic L.245.000

43) L.89.000
44) L.99.000
45) L.99.000

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

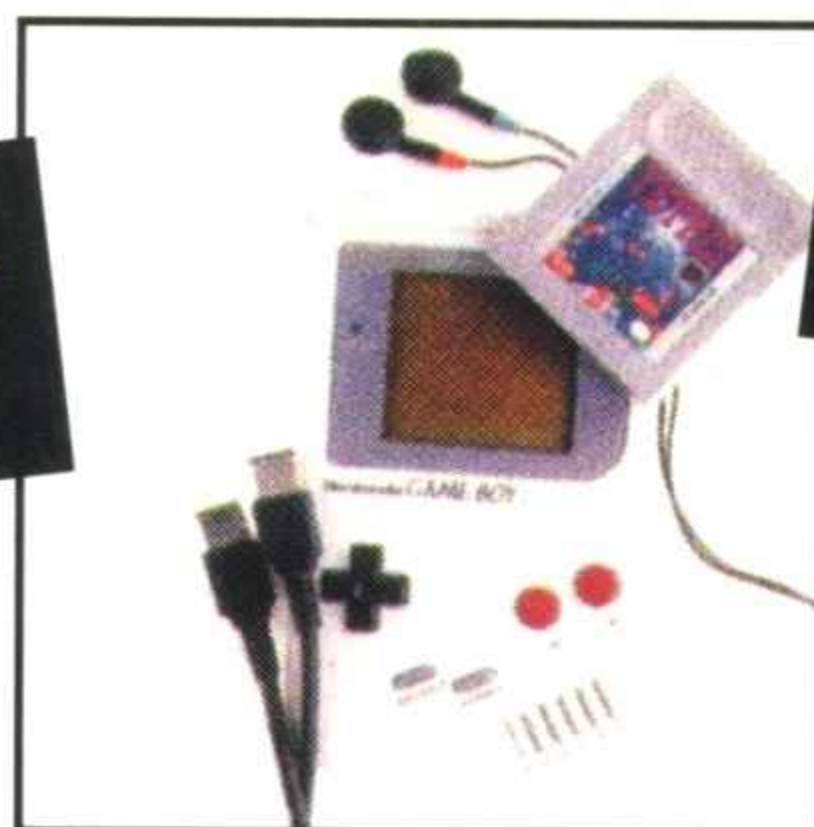
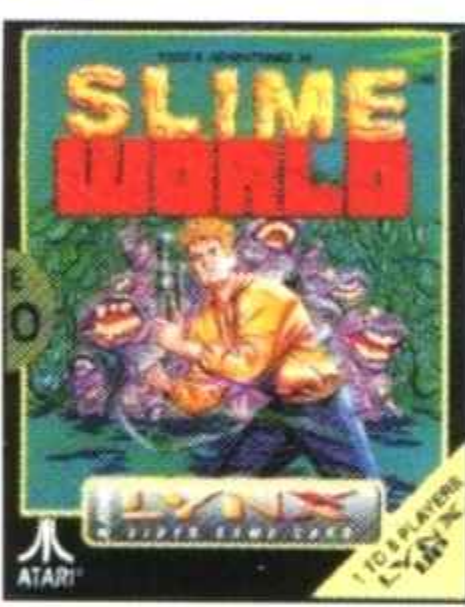
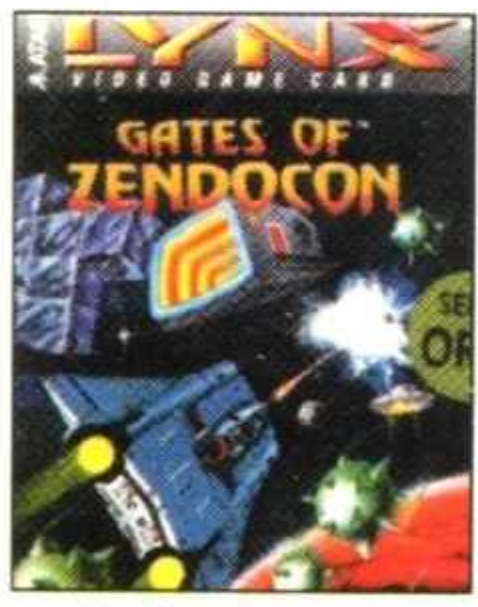
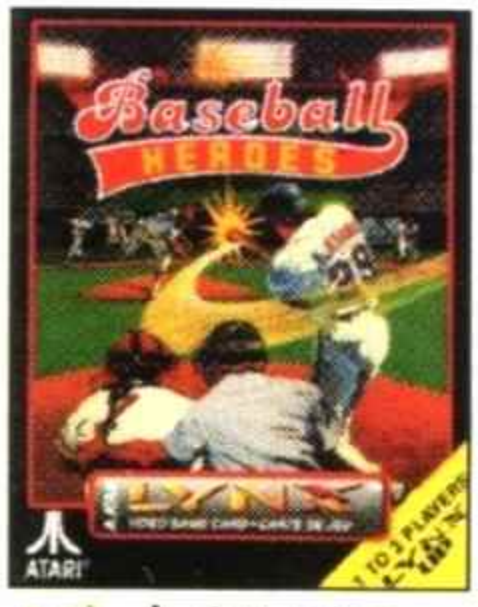
ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:
011/4031114

Per Difficoltà nell'individuare il nome del titolo fa da riferimento il numero verde a lato del prezzo

ATARI LYNX L.189.000

GAMEBOY L.149.900

**FAVOLOSO !!!**
Per Ogni acquisto uno Splendido orologio al quarzo in omaggio .

**CONSEGNE 24/36 ORE**
CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO

64) L.69.000
65) L.69.000
66) L.69.000
61) L.69.000
62) L.39.000
63) L.69.000
58) L.39.000
59) L.39.000
60) L.39.000
55) L.69.000
56) L.69.000
57) L.69.000

ADDAMS FAMILY ........69000
ADVENTURE ISLAND ..59000
BATMAN RETURN .......69000
BOXXLE.........................25000
BUGS BUNNY 2...........59000
DIG DUG .....................59000
DOUBLE DRAGON 3...69000
DRAGON'S LAIR..........69000
DYNABLASTER............59000
GOEMON ....................69000
HOME ALONE .............69000
JORDAN VS BIRD ........69000
LOONEY TUNES ..........59000
LOOPZ..........................59000
MARBLE MADNESS......59000
MEGA MAN II ..............59000
NEMESISS II ................69000
OPERATION C .............39000
PAPERBOY 2 ...............59000
POWER MISSION.........59000
REVENGE OF GATOR ..49000
ROBOCOP II ................59000
ROGER RABBIT............69000

79) L.69.000

SIMPSONS II.................59000
SNOOPY .......................59000
SOCCER MANIA...........59000
SPIDERMAN II..............59000
SPY VS SPY...................59000
STAR WARS...................69000
SUPER KICK OFF ..........69000
SUPER MARIO L............59000
SUPER MARIO L. II.......69000
T.M.N.T. II....................69000
TERMINATOR II ...........69000
THE PUNISHER ............39000
TINY TOONS ...............59000
ULTRAMAN .................69000
WORLD CUP ...............59000
WWF II.........................59000
XENON II ....................59000

76) L.69.000
77) L.25.000
78) L.59.000
73) L.69.000
74) L.59.000
75) L.69.000
70) L.59.000
71) L.69.000
72) L.69.000
67) L.69.000
68) L.59.000
69) L.59.000

80) L.315.000
81) L.485.000
82) L.375.000
83) L.445.000

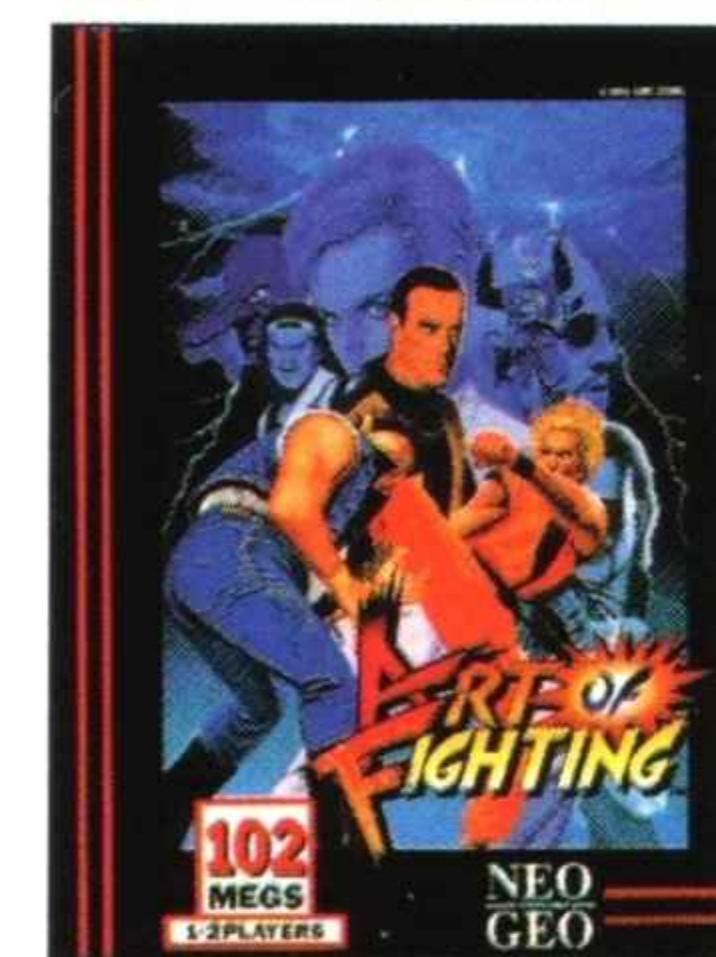
GAME GEAR + SONIC L.289.000

52) L.69.000
53) L.69.000
54) L.69.000
49) L.69.000
50) L.69.000
51) L.59.000
46) L.59.000
47) L.69.000
48) L.69.000

**I Nostri Punti Vendita :**

**ALEX Computer**
C.so. Francia 333/4 Torino

**ALEX Computer 2**
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

**NEO GEO Console L.599.000**

ANDRO DUNOS.........375000
ART OF FIGHTING......445000
BLUE JOURNEY...........185000
BOWLING LEAGUE ......119000
BURNING FIGHT.........235000
CROSSED SWORDS....275000
CYBER LIP ..................119000
EIGHTMAN .................279000
FATAL FURY................275000
FOOTBALL FRANZY ...275000
GHOST PILOT.............235000
JOY JOY KID...............119000
KING OF MONSTER 2.315000
LAST RESORT..............
MAGICAN LORD ........185000
MUTATION NATION..275000
NAM 1975...................119000
NINJA COMBAT..........185000
NINJA COMMANDO ..275000
RIDING HERO.............185000
ROBO ARMY...............235000
SENGOKU...................235000
SOCCER BRAWL .........275000
SUPER SPY ................185000
TRASH RALLY ............275000
WORLD HERO............405000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

**011/4031001**

**ALEX** Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza